LEVEL Octombrie 2008

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES ■ THE WITCHER: ENHANCED EDITION ■ GAMES CONVENTION 2008 ■ SPORE

DVD-9GB

Supliment LEVEL mobile - orange

JOC FULL: PENUMBRA OVERTURE

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

● Octombrie 2008 14,99 LEI

Adună puncte 250 puncte Primești reviste

Detalii la pagina 2

GAMES CONVENTION 2008

G|C



SPORE

52 review



GTR EVOLUTION

62 review



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

86 test comparativ



TE JOCI XXL

REVIEW THE WITCHER: ENHANCED EDITION ▸ NANCY DREW: THE PHANTOM OF VENICE ▸ PENUMBRA: REQUIEM ▸ SPACE SIEGE ▸ THE SIMS 2: APARTMENT LIFE ▸ EREPUBLIK **HANDS-ON** WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING **PREVIEW** DEMIGOD ▸ VELVET ASSASSIN ▸ DUNGEON HERO **SPECIAL** RESIDENT EVIL 4.5 ▸ GAMES CONVENTION 2008 ▸ GAMEDEV **LOST & FOUND** TEKKEN: DARK RESSURECTION **INDIE** N **RETRO** CARMAGEDDON **WWW.** THE WITCHER: VERSUS

Extinde-ți cunoștințele!
și poți câștiga lunar unul din premiile oferite de LG!

www.chip.ro/promo

Caută CODUL UNIC de promoție inscripționat pe CD-ul/DVD-ul revistei cumpărate și validează-l online



Acumulează puncte pentru fiecare revistă cumpărată și primești revistele preferate.

Validează-ți codul acum și vezi dacă ai câștigat!

Adună puncte · Extinde-ți cunoștințele · Primești reviste

160 jocuri Guild Wars



40 de abonamente pe 6 luni

800 de reviste



Premiile oferite în cadrul campaniei promoționale „Extinde-ți cunoștințele" sunt pentru întreaga perioadă de desfășurare a acesteia, finalul campaniei fiind 31 ianuarie 2009. Câștigătorii vor fi desemnați lunar prin tragere la sorți, prin intermediul sistemului online de pe site-ul www.chip.ro. Desemnarea câștigătorilor premiilor oferite de LG se va face la finalul fiecărei luni, iar anunțarea acestora se va face în ediția revistei următoare. Astfel, în momentul în care introduceți online codul unic de promoție veți primi automat un mesaj de informare a faptului că ați câștigat sau nu unul dintre premiile campaniei noastre. Mai multe detalii referitoare la acest concurs găsiți pe site-ul www.chip.ro/promo

5x LCD TV 32LG6000 SCARLET



Scarlet 32LG6000 imagine perfectă, design ultra-slim.
• Diagonala 82 cm • Contrast dinamic 50,000:1 • Unghiuri de vizibilitate 176/176 • TruMotion 100Hz • AVMode • Difuzoare ascunse • Senzor inteligent • Rezoluție Full HD • 4 x HDMI Simplink
LCD Scarlet a obținut premiul "Best of Innovations" pentru anul 2008.

5x Sistem Home Cinema LG Champagne HT762TZ



• Putere totală 700W • Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, DTS, 2ch down-mixing
• Playback DVD-uri • Full HD Up-Scaling (1080p)
• Compatibilitate formate: DVD+R/RW, DVD-Audio, WMA/MP3/JPEG/DivX CD-R/RW
• USB Plus (MP3,JPEG,MPEG) • Portable Audio-In (3.5F Stereo In)

5x Micro sistem LG FB163

• Putere totală 160W(80Wx2)
• Redare DivX, DVD+/-RW, CD-R, RW, MP3, WMA, AM/FM radio tuner
• Auto equalizer • USB recording
• Slot CD/DVD vertical
• iPod docking station



În perfecționarea sunetului pentru produsele LG s-a implicat Mark Levinson, considerat a fi un guru al industriei produselor audio premium.

LG

Campania promoțională „Extinde-ți cunoștințele" se desfășoară în perioada 25.06.2008 – 28.02.2009, în limita stocului a 1000 de reviste pe lună. Pentru a participa la promoție trebuie să vă înregistrați online pe site-ul www.chip.ro/promo, unde veți putea valida codurile unice de promoție, inscripționate pe CD-urile/DVD-urile revistelor cumpărate.

La promoție puteți participa doar cu un singur cod pentru o anumită apariție (de exemplu, puteți folosi doar un singur cod pentru revista CHIP cu DVD – ediția Iulie 2008, un singur cod pentru revista Foto-Video Digital - ediția August 2008 etc.). Fiecare revistă valorează un număr de puncte. Punctele acumulate nu se pot schimba în bani.

Cu cât cumpărați mai multe reviste și implicit adunați mai multe puncte, cu atât veți primi mai multe reviste preferate.

Detaliile și regulamentul se găsesc la adresa www.chip.ro/promo, la adresa de e-mail sofia_grigore@vogelburda.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158/0268.418.728

* imaginile premiilor sunt cu caracter informativ

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan_danila@vogelburda.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro),
Marin Nicolae, Dan Andrei Cruceanu, Andrei Licherdopol

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia_grigore@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

On-line:
Laurenţiu Ţitei
(laurentiu_titei@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogelburda.ro)
Alex Draghini (alex_draghini@vogelburda.ro)
Nicu Anghel (nicu_anghel@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 21.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Toamna asta sună bine

După o vară toridă în care o mulţime de jocurile îndelung aşteptate şi de trei ori amânate s-au ţinut departe de rafturile încinse ale magazinelor, iată că odată cu apropierea sărbătorilor de iarnă distribuitorii par din ce în ce mai convinşi să crească ritmul. Drept urmare, în ediţia de noiembrie a revistei LEVEL îşi vor face loc nu două, ci cel puţin trei jocuri aşteptate de fani şi nu numai - S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, care va evolua sub bagheta tovarăşului Marius Ghinea, Warhammer Online: Age of Reckoning, pentru care Koniec se bate cu pumnii în piept, şi Crysis Warhead, care s-a lipit de la sine de mine. De asemenea, până la sfârşitul anului, Ubisoft va lansa Brothers in Arms: Hell's Highway, mult-râvnitul Far Cry 2 şi Prince of Perisa. Aşadar, adio sezon secetos. Bun venit, ploaie!

Iar dacă vă întrebaţi de ce în acest număr nu veţi găsi secţiunea Bistro dell'Arte şi/sau obişnuitul episod din seria RIP, aflaţi că ele nu lipsesc pe motiv că nu le-am mai vrea. Blame Canada!, precum şi articlolul dedicat celei mai noi ediţii a Games Convention 2008, un eveniment memorabil, pe care nu îl puteam rata.

Dar să nu disperaţi. Cu ajutorul artiştilor interesaţi (sper că mai avem aşa ceva), Bistro dell'Arte va reînvia, iar cioLAN îşi va putea încheia, într-un final, toată epopeea. Şi încă ceva: dacă aţi fost cuminţi şi răspundeţi cu „vrem, da!", Moşul vă va mai aduce ceva – un joc full de excepţie în decembrie şi-o acadea!

■ KiMO



CUPRINS

KiMO



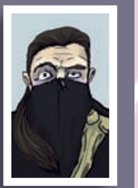
1. GTR Evolution
2. SPORE
3. The Witcher: Enhanced Edition

Koniec



1. SPORE
2. Mecenaries 2: World in Flames
3. GTR Evolution

cioLAN



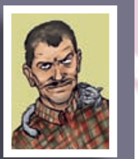
1. The Witcher: Enhanced Edition
2. SPORE
3. Mecenaries 2: World in Flames

Bogdans

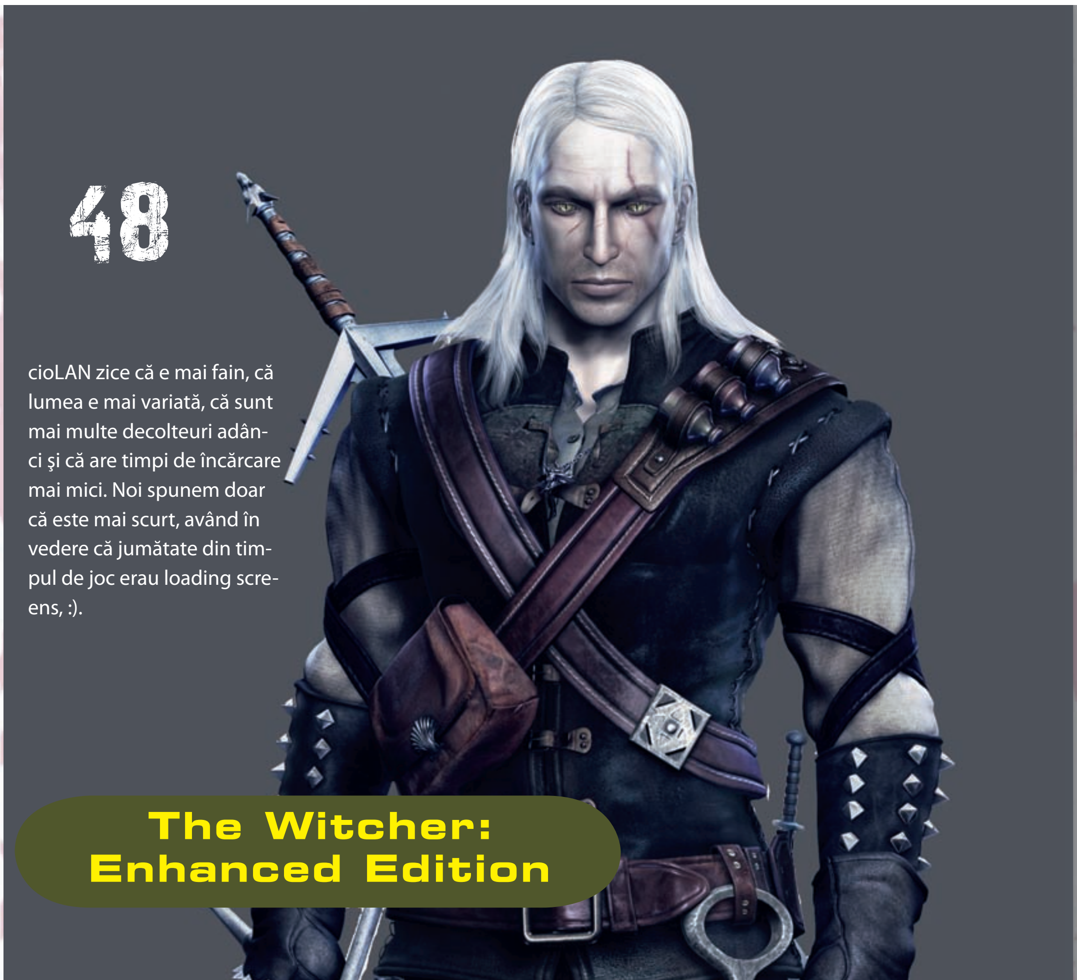


1. Acer Aspire AS8920G-833G32Bn
2. Saitek Cyborg Keyboard
3. Samsung SyncMaster T260HD

Marius Ghinea



1. GTR Evolution
2. SPORE
3. Penumbra: Requiem



cioLAN zice că e mai fain, că lumea e mai variată, că sunt mai multe decolteuri adânci și că are timpi de încărcare mai mici. Noi spunem doar că este mai scurt, având în vedere că jumătate din timpul de joc erau loading screens, :).



LEVEL și germanski. O poveste de când lumea și pământul, dar nouă de fiecare dată. Dacă nu știi încă ce s-a mâncat și s-a băut în Leipzig, acum vei afla.

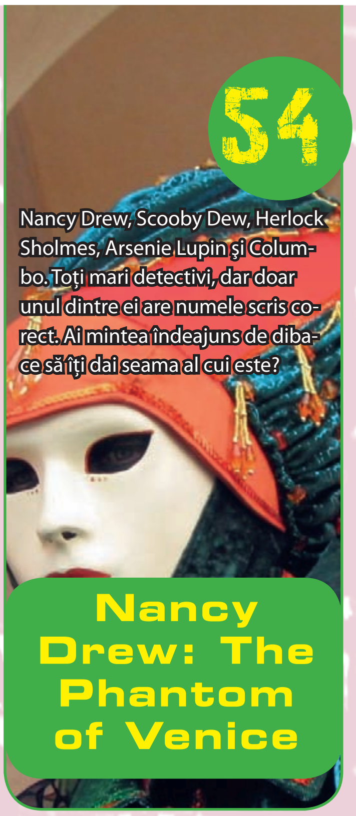


Încearcă să te joci Portal fără a avea portal gun-ul. Da, așa e. Un puzzle deosebit... de greu.



Dă-i vikingului un par și el o să găsească o modalitate de a ți-l băga în fund. Cam așa e și aici. Uite-te să vezi o sută de moduri în care poți fi ucis cu o napolitană și două pioneze.


Carmaggedon
74
Adică ceea ce vezi în fiecare zi la ora cinci. Un tânăr şofer la volanul unui bolid parcă desprins din filmele cu James Bond, a accidentat mortal o bătrânică ce circula neregulamentar prin sufrageria proprie.


54
Nancy Drew, Scooby Dew, Herlock Sholmes, Arsenie Lupin şi Columbo. Toţi mari detectivi, dar doar unul dintre ei are numele scris corect. Ai mintea îndeajuns de dibace să îţi dai seama al cui este?
Nancy Drew: The Phantom of Venice


O bacterie mică de-ai avea/
Lumea toată cu ea ai popula/
Ai mânca fasole şi ciuperci/ ca
pe toţi ceilalţi să-i întreci.
56
SPORE
ADAPT ME

CUPRINS DVD

Demo: Euro Truck Simulator / FIFA 09 / Frontlines: Fuel of War MP / Full Metal Soccer / Galactic Dream: Rage of War / Nikopol: Secrets of the Immortals / Pro Cycling Manager - Tour de France 2008 / Romance of the Three Kingdoms XI

MODs: BioShock Reborn / Half-Life 2: Wars 0.5 / Unreal Tournament III Make Something Unreal Contest Phase 1 – DM Maps Part.I

Filme: Anno 1404 /Battlefield: Heroes / Bionic Commando / Brothers in Arms: Hell's Highway / Call of Duty: World at War / Captain Blood / Demigod / Fallout 3 - Escape Gameplay / Fallout 3 - Megaton Gameplay / Fallout 3 - The Wasteland Gameplay / Fallout 3 - Super-Duper Mart Gameplay / Fallout 3 - Tenpenny Tower Gameplay / Far Cry 2 / Fracture / Guitar Hero: World Tour / Mirror's Edge / Motorstorm: Pacific Rift / Necrovision / Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir / Pro Evolution Soccer 2009 / Silent Hill: Homecoming / StarCraft 2 / Stargate: Worlds / Star Wars: The Force Unleashed / The Conduit / The Witcher - Enhanced Edition / Tomb Raider: Underworld / Tomb Raider: Underworld – Becoming Lara / Warhammer Online: Age of Reckoning / World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Imagini: GAMES CONVENTION 2008 / Batman: Arkham Asylum / Diablo III / Darksiders / Football Manager 2009 / Il-2 Sturmovik: Birds of Prey / Need for Speed: Undercover / Neverwinter Nights: Storm of Zehir / Pro Evolution Soccer 2009 / Rayman Raving Rabbids TV Party

Wallpaper: Demigod / Metal Gear Solid 4 / Resistance / So Blonde

Screensaver: StarCraft 2

Drivere: ATI Catalyst 8.8 CCC / NVIDIA ForceWare 175.19

Patch: Bionic Commando: Rearmed v1.01 / Guitar Hero III: Legends of Rock v1.31 / Unreal Tournament III v1.3

Antivirus: AVG Free Edition 8.0 Build 169a1359 / Trojan Killer 1.3.3.2

Freeware: AIMP 2.5 Build 293 RC3 / ATI Tray Tools 1.5.8.1275 Beta / BS.Player 2.31 Build 974 / Cooliris 1.8.2 / FlashGet 2.11.0.1188 / FreeCommander 2008.06b / QuickTime Lite (QT Lite) 2.7.0 / Real Alternative 1.8.4 / RivaTuner 2.10 / Virtual CloneDrive 5.4.0.8 Beta

Shareware: Picasa Photo Organizer 3.0 Build 57.19 Beta / System Mechanic Professional 8.0.1.5 / WinZip 12.0 Build 8252

EXTRA: Battleships Forever (versiune completă) / Open Arena (versiune completă) / Combat Arms (versiune completă) / Crayon (versiune completă) / TAGAP: The Apocalyptic Game About Penguins (versiune completă) / LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD



FIFA 09 - Simulare de joc de picioare de la EA, care ne-au rezervat câteva surprize plăcute cu cel mai nou joc din seria FIFA.

Half-Life 2 Wars - Un RTS inedit, a cărui acţiune se petrece în universul Half-Life 2. Pentru a-l juca aveţi nevoie de Half-Life 2: Episode Two şi Source sdk Base - Orange Box.



Nikopol: Secrets of the Immortals - Immortel, excelentul film SF, are acum parte de propria sa adaptare - un adventure care promite să ne lipească de monitoare.





Make Something Unreal Phase 1 - DM Part 1 - Competitia Make Something Unreal pentru Unreal Tournament III a început, iar categoriile, ca şi concurenţii, nu sunt puţine. Iată prima jumătate din hărţile de deathmatch intrate în concurs, o porţie mult mai consistentă urmând să facă act de prezenţa pe DVD-ul următor.

Crayon Physics - Desenul şi fizica îşi dau mâna pentru a ne oferi o experienţă deosebită în Crayon Physics, un joc care reuşeşte să ne pună rotiţele de la mansardă la grea încercare.





Open Arena - este un FPS excelent, „fratele mai mic" al lui Quake III Arena asemanându-se cu acesta din foarte multe puncte de vedere - meniul, armele şi hărţile sunt asemănătoare şi poate fi jucat nu doar online sau în LAN, dar şi solo, în compania boţilor.

NOTĂ: Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 1024x768 şi o adâncime a culorii de 32 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP. Sub Windows Vista interfaţa este în stadiul BETA. Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 6.02 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 1024x768, o adâncime a culorii de 32 biţi !

PENUMBRA

OVERTURE







Jocurile care te introduc într-o atmosferă din care nu vrei să mai ieşi sunt puţine la număr. Pe cele care te fac să îţi salte inima în tine poţi să le numeri pe degetele de la o mână. Nu ne referim la cele care te sperie prin numărul mare de zombie pe care trebuie să îi omori, ci prin lipsa lor. Penumbra, un joc de aventuri lansat pe episoade, face tot posibilul să se încadreze în categoria celor care te fac să te laşi de muncă pentru a-l juca tot mai mult. Frictional Games, compania din spatele jocului, a mai avut o tentativă asemănătoare, lansând acum ceva vreme un mini-joc cu acelaşi nume. Deşi nu a fost foarte mediatizat şi puţină lume ştie despre el, originalul a arătat că un asemenea joc are un mare potenţial şi că munca la o continuare de proporţii poate fi încununată de succes. Astfel, primul episod din Penumbra a fost lansat în primăvara anului trecut pentru a testa marea cu degetul şi pentru a ne face să stăm cu sufletul la gură în aşteptarea continuării.

Cu un mod ciudat de a deschide jocul, Penumbra nu are niciun fel de film de introducere, iar povestea de la care se pleacă nu are nimic, aparent, spectaculos. Un minim de detalii este oferit jucătorului, lăsându-l să descopere magnitudinea sa pe parcursul jocului, chiar dacă mulţi ar fi descurajaţi de lipsa elementelor iniţiale. Povestea este simplă şi se încadrează în tiparul fiului geniu care pleacă pe urmele tatălui dispărut cu ceva vreme în urmă. Notele lăsate de tatăl său îl fac pe Philip, eroul nostru, să plece spre Groenlanda, unde găseşte în mijlocul pustietăţii un chepeng ce îl trimite în abisurile pământului. Susţinută de un engine grafic performant, aventura lui Phillip capătă proporţii gigantice în momentul în care povestea prinde contur şi îi oferă jucătorului o experienţă extraordinară. Nu vom introduce niciun spoiler în această prezentare, deoarece jocul îşi pierde tot farmecul în momentul în care ştii dinainte ce se întâmplă, dar câteva elemente de gameplay trebuie menţionate pentru a vă face o idee de ansamblu. După cum vă aşteptaţi, sub pământ nu există unul dintre elementele cele mai importante: lumina. Astfel, fiecare sursă de lumină devine unul dintre cele mai preţioase obiecte din joc. Cu toate acestea, întunericul este cel mai bun prieten al nostru, deoarece nenorocirile care ne urmăresc să ne ia gâtul prin abisuri vor avea probleme în a ne detecta. A, câinii! După ce jucaţi Penumbra: Overture, s-ar putea să priviţi cu alţi ochi cel mai bun prieten al omului. Câinii din străfunduri nu sunt deloc prietenoşi şi au o foarte mare dorinţă de viaţă, refuzând să moară chiar şi după ce primesc numeroase lovituri de târnăcop în cap. Singurele momente din săptămâna a doua din luna aprilie a anului trecut în care Koniec a vrut efectiv să arunce calculatorul pe geam şi în care a închis şi redeschis un joc de sute de ori au fost cele în care trebuia să omoare un câine pentru a trece mai departe. Şi totuşi, el zice că a meritat. Penumbra este un adventure cu aromă de survival horror numai bun de jucat. Cu lumina stinsă, neapărat!




PLAY TRUE COLORS
Play WiDE Play LG
Seria LG FLATRON L7W Wide Color Gamut
reproduce culorile cu fidelitate de 100%, fără distorsionări.
Te bucuri mai mult de imagini cu 100% culori reale!
10000:1 Digital Fine Contrast
Monitoarele LG FLATRON L7W expun tonurile întunecate şi strălucitoare mai aproape de realitate, mulţumită ratei de contrast încă nedepăşită pe piaţă, DFC 10000:1. Simţi fiecare nuanţă a realităţii văzută pe ecran.
WCG 100%
WIDE COLOR GAMUT

Monitor 19"


L1953TR


L1972H

DIAGONALA 19"
TIMP DE RASPUNS 2 ms
CONTRAST 5000:1
UNGHI DE VIZIBILITATE 170/170
DESIGN EXCEPȚIONAL


W1942S/T

DIAGONALA 19" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST: 8000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D (doar la modelul W1942T)

Monitor 20-22"


W2042S/T
W2242S/T

DIAGONALA 20"/22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 8000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D (doar la modelele W2042T/W2242T)


W2252TQ

DIAGONALA 22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 10000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D
DESIGN EXCEPȚIONAL



L227WT

DIAGONALA 22"
Wide Color Gamut 100%
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST: 10000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D

Monitor 24"


L245WP

DIAGONALA 24" Panel MVA
TIMP DE RĂSPUNS 8 ms
CONTRAST 1000:1
LUMINOZITATE 500 cd non-glare
UNGHI DE VIZIBILITATE 178/178
HDMI, USB, jack audio, component, pivot


L246WH

DIAGONALA 24" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 2000:1
LUMINOZITATE 400 cd non-glare
UNGHI DE VIZIBILITATE 170/170
HDMI, USB, component, jack audio

LCD TV Monitor


M1921A


M198WA

DIAGONALA 19"/19" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe 2 X 3W, telecomandă,
DVI-D, S-Video, SCART


M208WA


M228WA/WV

DIAGONALA 20"Wide/22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe 2 X 3W, telecomandă,
DVI-D, S-Video, SCART
HDMI (doar la modelul M228WV)

PARTENERI: ASESOFT distribution, RHS Your IT Supplier, Ultra PRO Computers ultrabuni în calculatoare

RELAȚII CLIENȚI: 031 228 35 42

LG Life's Good

www.lge.ro



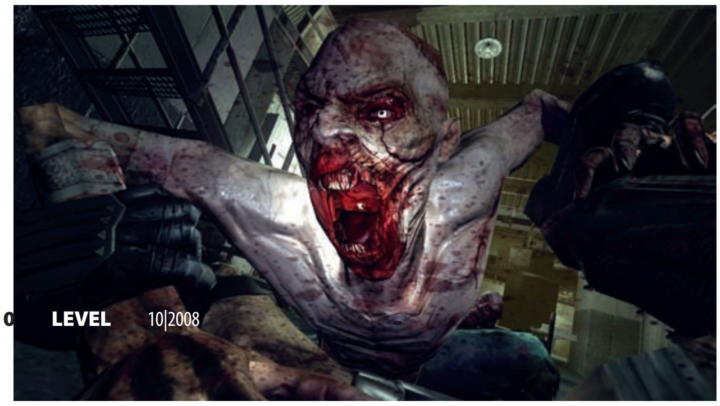
BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Eidos Interactive şi Warner Bros. Interactive Entertainment, susţinuţi de DC Comics, au confirmat, pe canale cât se poate de oficiale, că studiourile Rocksteady lucrează la un nou joc de acţiune pentru PC, Xbox360 şi PS3, care-l va (re)aduce în centrul atenţiei pe Batman, sau Cavalerul Întunecat cum îl alintă singurii săi prieteni, liliecii. Noul joc dedicat Liliacului se va numi Batman: Arkham Asylum şi va fi plasat, după cum o spune şi numele, în celebrul ospiciu din Gotham City. Deşi mulţi sunt de părere că justiţiarului nocturn nu i-ar strica o sesiune sau două de terapie, jocul nu-l va trimite pe Liliac la tratament, ci ne va prezenta un scenariu (oarecum) clasic, specific unui joc de acţiune. Joker este capturat (again!), Batman îi asigură transportul la balamuc, iar „pacienţii", vechi victime ale justiţiei nocturne practicate cu seriozitate şi dăruire de veşnic încruntatul Batman, îi pregătesc eroului o petrecere de bun venit. Ingredientele perfecte pentru un action (ei zic şi „adventure", dar permiteţi-mi să fiu puţin sceptic) care, spun producătorii, îi va mulţumi şi pe gameri şi pe fanii benzilor desenate şi le va oferi jucătorilor şansa să impersoneze un Batman cum nu a mai fost prezentat prin jocuri până acum. Aşa o fi, nu-i contrazic, faptul că au ales Arkham Asylum ca loc de desfăşurare a acţiunii spune multe despre intenţiile lor şi sper să profite cât mai mult de această minunată locaţie. Pentru a intra mai bine în atmosferă, până la apariţia jocului vă sugerez să citiţi „Arkham Asylum: A serious House on a Serious Earth".



F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN ÎN FEBRUARIE 2009

Mult aşteptatul sequel al shooter-ului F.E.A.R. are în spate o poveste foarte interesantă. Dacă numele „F.E.A.R." îi aparţinea lui Vivendi Games, Monolith şi compania-mamă Warner Bros. Interactive erau stăpânii absoluţi ai universului F.E.A.R. Ceea ce s-ar traduce cam aşa: Vivendi ar fi avut dreptul să producă un joc numit F.E.A.R., fără a putea folosi însă personaje sau locaţii din respectivul univers, iar Monolith se putea folosi de setting, însă nu şi de nume. Treabă complexă. Nu ştim exact cum s-a întâmplat, dar se pare că de curând Warner Bros. a reuşit să obţină drepturile asupra numelui F.E.A.R. şi astfel Project Origin a fost rebotezat şi a primit o dată de lansare concretă. Ca să nu mai lungim vorba, shooter-ul celor de la Monolith se va numi F.E.A.R. 2: Project Origin şi va fi lansat în data de 10 februarie 2009 pentru PC, PS3 şi... tadadadam... Xbox360.



ADIO, ENSEMBLE STUDIOS

Microsoft ne-a anunţat că Ensemble Studios (creatorii lui Age of Empires şi Age of Mythology) îşi vor închide porţile după finalizarea RTS-ului Halo Wars. Motivul din spatele acestei decizii, declară oficialii Microsoft, este unul financiar (d'oh!) menit să ajute Microsoft Game Studios să-şi continue ascensiunea. Cei mai importanţi membri ai echipei vor înfiinţa un nou studio de producţie independent (aha) care va oferi suport pentru Halo Wars şi se va ocupa de noi proiecte împreună cu Microsoft Game Studios. Restul viitorilor foşti angajaţi vor fi mutaţi, probabil în limita locurilor disponibile, la Microsoft Games Studios. Another one bites the dust...



DUKE NUKEM THE (NEVERENDING) MOVIE

Cu mult înainte ca până şi glumiţele ieftine cu şi despre Duke Nukem Forever să prindă mucegai, răsfoiam un Game Over în timp ce sorbeam visător dintr-o halbă ciobită (cumpărată din alocaţie, căci pe'atunci eram unul dintre fericiţii care primeau bani pentru simplul fapt că exis-



tau) şi mă gândeam cât de tare ar fi să apară un film al cărui protagonist să fie musculosul Duke. Era să mă înec cu bere când am realizat subit că sunt foarte multe şanse ca respectivul film să vadă lumina zilei cu vreo trei ani înaintea jocului care ar fi trebuit să apară acum şase ani, deşi a fost anunţat acum 10 ani. Hehehe, those were simpler times. Probabil Zeul Hameiului m-a binecuvântat cu darul profeţiei, căci de curând am aflat că Scott Faye, producătorul filmului Max Payne, colaborează cu 3D Realms pentru a realiza un film bazat pe franciza Duke Nukem. He. He he. Hehehehehehehehehehe!!!! V-aţi potolit? Bineee. Păstraţi-vă forţele pentru ce urmează, o să aveţi nevoie. „Prefer să nu fac filmul dacă nu sunt sigur că va fi o adaptare fidelă", a declarat Scott Faye şugubeţilor de la Kotaku, după care le-a împărtăşit măreţul său plan. Insiprat de „cele două jocuri Duke Nukem care urmează să apară", Scott Faye va scrie un scenariu pentru un film Duke Nukem care, speră el, va reuşi să atragă un studio şi, de ce nu, o finanţare dolofană. Când? Vă spun eu: „In the year 2525..."





HARRY ÎNTÂRZIATUL

Fanii liceanului vrăjitor s-au supărat nevoie mare când au aflat că Warner Bros. s-a decis să mute data de lansare a celui de-al şaselea film din seria Harry Potter în luna iunie a anului 2009. Dar poate cel mai cătrănit dintre ei este domnul CEO John Riccittiello, care s-a trezit brusc cu o vacă frumoasă, frumoasă de tot, numai bună de muls, dar a rămas fără bunul păstor care ar fi mânat-o lin, lin de tot, pe Joiana cea făcătoare de minuni financiare către păşunea verde, verde de tot. Lăsând metafora la o parte, decizia celor de la Warner Bros. i-a forţat mâna uncheşului John, care a fost nevoit să mute şi el data de lansare a jocului Harry Potter and the Half Blood Prince. Tot în luna iunie a aceluiaşi 2009. Având în vedere că jocul Harry Potter era programat strategic pentru luna noiembrie, adică vecina sfântului decembrie, când omenirea pleacă în pelerinaj la supermarket pentru a-l preamări pe vicepreşedintele Raiului, îi transmitem EA-ului sincere condoleanţe şi îi urăm „La anul şi la mulţi Sims!".



IT'S GOOD TO BE BAD. PART DEUX!

Încrâncenatul Overlord va avea parte de un come-back spectaculos. Din miezul pământului, din străfundurile Tartarului, din cel de-al nouălea cerc al Infernului, de sub Talpa Iadului, sau poate dintre sânii Avestiţei, Întunecimea S.A. ne va face cu Ochiul din Mordor pentru a doua oară. Oficial, pricolicii mei!!! Avem şi screenshot-uri! Adevăr grăiesc vouă, păcătoşilor, studiourile Triumph trudesc din greu pe moşia Overlordului Numărul Doi şi ne vor îndemna la rele cândva în 2009, când Overlord 2, sequel-ul feeriei cu demonizaţi de anul trecut, va vedea lumina zilei şi, alături de GTA IV, va simţi căldura flăcărilor Iadului în care-l vor arunca teleevangheliştii la ora de maximă audienţă. Lăsând gluma la o parte, studiourile Triumph mai au în lucru încă două produse Overlord. Primul este Overlord Dark Legend şi va poseda Wii-urile de pretutindeni, iar al doilea este un joculeţ aparent nevinovat (Satanailă e şmecher nevoie mare) pentru DS, Overlord Minions pe numele lui de satanist. Să fie primite.

NAŢIONALA DE FIFA LA ESL ENC

Echipa naţională de FIFA 2008 a României s-a calificat în finala turneului European de eSports. Alături de România au mai participat: Germania, Polonia şi Portugalia, echipa României fiind considerată revelaţia ediţiei 2008 a Finalelor Campionatului European pe Naţiuni ESL (ESL ENC) în urma unei calificări în premieră!

România a debutat în campania de calificare cu o primă partidă câştigată în faţa Slovaciei cu scorul final de 16-4. Au urmat meciurile din grupe, România câştigând în faţa Rusiei, Olandei, Poloniei şi Austriei, ocupând la final prima poziţie în grupa B.

Finalele au fost prezentate în direct la Games Convention din Leipzig (Germania), în cadrul ESL Intel Arena.

Cei 7 jucători care au reprezentat România la finalele ENC au fost: AleX, BeBe, Bigdaddy, JepcaR, macs, Ovvy, unuinplus, alături de managerul echipei, Generalu. Dacă în grupe, cu excepţia câtorva probleme organizatorice, nu au întâmpinat probleme, în playoffs emoţiile şi-au spus cuvântul. Meciurile au fost foarte echilibrate, multe dintre ele fiind decise pe baza unui singur gol.

Primul meci a fost disputat contra naţionalei Poloniei. Jucătorii României au subestimat puţin adversarul, poate şi pe baza rezultatului anterior din grupă, însă acesta din urmă s-a impus clar în primul tur. La retur, şansa egalării i-a aparţinut lui unuinplus, însă polonezul, cu puţin noroc şi cu puţin ajutor din partea administratorului de competiţie, a reuşit să se impună, împingând Polonia în finala Winners Bracket şi pe România în Losers Bracket.



Meciul împotriva naţionalei Portugaliei avea să fie mai uşor. Se ştia că Portugalia era cotată ca fiind cea mai slabă din punct de vedere calitativ şi de această dată jucătorii României s-au impus clar.

Partida contra Germaniei avea să fie una decisivă pentru ambele tabere. Cine pierdea, urma să părăsească turneul cu un merituos loc III. Din păcate, aceasta a fost România.

Dar nu-i nimic. Băieţii au obţinut un rezultat bun şi nu ne rămâne decât să-i felicităm, să le urăm spor la antrenament şi multă baftă la competiţiile viitoare.



LEFT 4 DEAD ÎNTÂRZIE

Din motive necunoscute, lansarea lui Left 4 Dead a fost amânată cu două săptămâni. În timpul GC-ului, Gabe Newell de la Valve a anunţat întârzierea jocului Left 4 Dead. Într-o discuţie, el a afirmat că acest joc nu va fi lansat după cum era stabilit iniţial, în data de 4 noiembrie. Dar nu e nicio problemă deoarece noua dată de lansare confirmată e doar la o aruncătură de băţ, 20 noiembrie 2008.



SE VOR LANSA

FIFA 09	PC/PS2/PS3/XBOX360
LEGO Batman: The Video Game	PC/PS2/PS3/XBOX360
Fallout 3	PC
PES 2009	PC/PS3/XBOX360
A Vampyre Story	PC



NAŞULE PUNGAŞULE!

EA a scos la iveală informaţii legate de jocul The Godfather 2 şi câteva screenshot-uri. Acţiunea jocului se va desfăşura în anii '60 într-o perioadă „post corleonistă" şi chiar dacă vom avea parte de câteva evenimente adaptate din film, jocul nu este inspirat din sequel-ul lui Francis Ford Coppola.

Spre deosebire de primul joc al seriei, când începeam în pielea unui tinerel care căuta să-şi facă un nume în lumea mafioţilor, în The Godfather 2 personajul va avea deja rank-ul de Don al familiei Corleone ce încearcă să-şi extindă teritoriul. Se pare că jocul include şi o parte de strategie ce se va dovedi destul de importantă în economia acestuia. The Godfather 2 va fi lansat în februarie 2009 şi va fi disponibil pe PC, PS3 şi Xbox360.

GAMES CONVENTION

Beție în Paradisul jocurilor



În timp ce E3-ul americanilor continuă să dezamăgească cu fiecare nouă ediție, de șapte ani încoace Games Convention a crescut văzând cu ochii. Leipzig a devenit raiul pe pământ al industriei de jocuri care, în perioada 21 – 24 august 2008, a adunat laolaltă un număr record de producători și distribuitori de jocuri, componente hardware și accesorii, 203.000 de vizitatori și 3.800 de presari din 48 de țări, sub cupola celui mai important eveniment de profil al anului. Peste 500 de companii din 26 de țări și-au expus creațiile pe o suprafață de 115.000 metri pătrați, oferta generoasă din acest an îndemnând toată floarea cea vestită a redacției LEVEL să-și îmbarce burdihanele cât ai bate din palme într-o coșmelie pe patru roți și s-o ia la sănătoasa spre Leipzig, Germania. Și duși am fost!

Față de anul trecut, GC08 ne-a întâmpinat mai bine organizat, Halele 2, 3 și 5 fiind rezervate producătorilor de jocuri și software educațional, în timp ce Hala 4 le-a aparținut în exclusivitate producătorilor de componente hardware și accesorii. De asemenea, GC și-a răsplătit curioșii cu evenimente outdoor, patru galerii de artă, care ne-au demonstrat că legătura dintre artă și lumea jocurilor este mai strânsă decât credeam. Atracția principală a constituit-o expoziția „Space Invaders. From Outer Space", organizată de Berlin Computer Game Museum și Games Convention, un omagiu adus clasicului în viață care a împlinit vârsta de 30 de ani, în vreme ce marele event retro „History & Culture" le-a amintit nostalgicilor care au crescut cu Amiga și NES în brațe de o epocă de aur nu de mult apusă. Însă pentru noi, căscatul gurii prin halele GC n-a constituit o prioritate, cel puțin nu în primele două zile ale expoziției, când nu am făcut nimic altceva decât să alergăm ca bezmeticii de la o conferință de presă la alta, la prezentări în spatele ușilor închise și întâlniri cu producători și distribuitori de pretutindeni, care adesea ne-au răspuns cu un entuziasm echivalent cu nebunia. Despre toate acestea, despre cele mai interesante oferte ale industriei de jocuri și nu numai, aflați citind articolul pe care îl dedicăm expoziției, urmând ca restul materialelor adunate pe întreaga perioadă de desfășurare a ostilităților la GC08 să le descoperiți sub diverse forme în cadrul edițiilor viitoare ale revistei LEVEL. Până atunci, galeria de imagini și trailerele de pe DVD, dar mai ales rândurile ce urmează ar trebui să vă satisfacă curiozitatea.

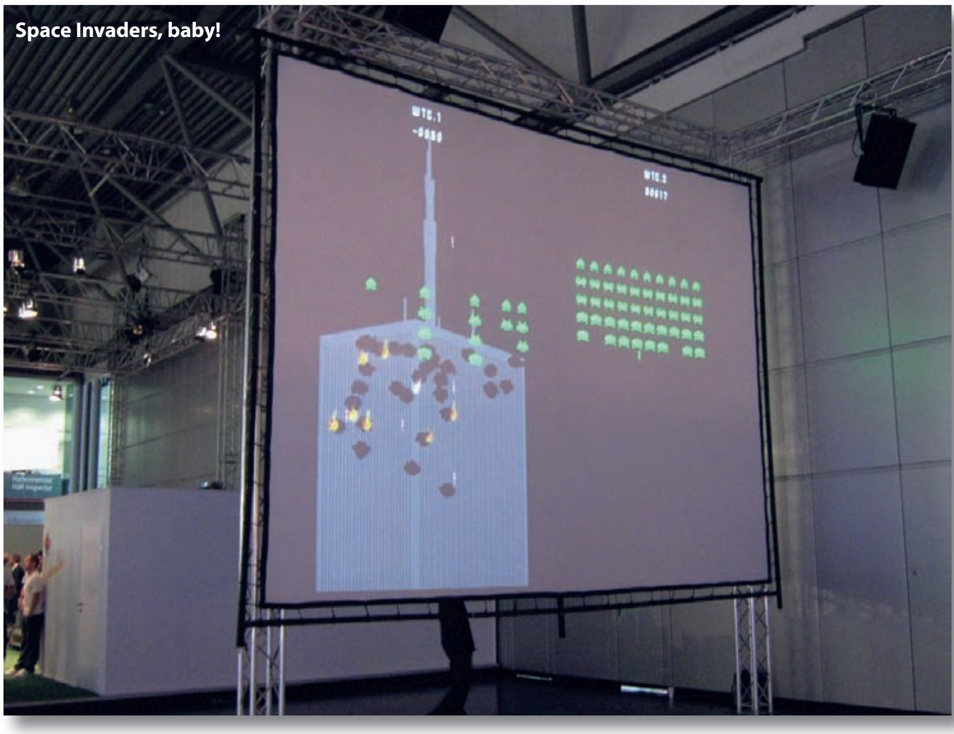
Ziua conferințelor

Prima zi petrecută de noi la GC08 a aparținut conferințelor de presă, care s-au succedat într-un ritm amețitor, obligându-te, în eventualitatea că vrei să asiști la cât mai multe, să alergi în disperare de la una la alta. Din fericire, faptul că am fost prezenți în număr de patru – KiMO, Koniec, cioLAN și BogdanS, ne-a permis să asistăm la cele mai importante dintre ele. Astfel, distribuitorii și producătorii și-au lăudat în prezența noastră titlurile și serviciile cu care vom face cunoștință în viitor. Personal, m-a impresionat conferința susținută de Midway, unde un foarte cunoscut prezentator neamț de show-uri, aflat în postura de gazdă a „emisiunii", i-a luat pe toți producătorii executivi „inervievați" peste picior, indiferent de titlul prezentat. Într-o avalanșă de poante, obscenități mascate și mișto-

Standul EA a fost unul cu adevărat impresionant, vizibil din toate colțurile halei în care a fost amplasat



uri, am aflat că This is Vegas este un fel de GTA IV, dar cu multe cazinouri, sex şi droguri, că Wheelman-ul lui Vin Diesel mă va lăsa rece şi că Mortal Kombat vs DC Universe va fi the shiznit. De la comicii Midway am poposit apoi în sala de conferinţe stăpânită de Ubisoft. Acolo, într-un cadru relaxant, dar presărat cu poantele puţin prea răsuflate (pentru gusturile noastre) ale unui nene care turuia în germană, primul titlu prezentat a fost Rayman RavingRabbids TV Party. Pentru început, ia o placă ce ne aminteşte de Wii Fit şi începe fac figuri cu ea, încercând să ne demonstreze cum se dau iepurii cu ea pe zăpadă. Aflăm, printre altele, că jucătorii vor putea să arunce cu bulgări între ei în timp ce coboară panta, motiv suficient de bun ca să ne placă. Omul este foarte entuziasmat de joc şi continuă prezentarea pe un ton precipitat, convingându-ne să-l credem pe cuvânt când afirmă, gesticulând şi participând la joacă vânturând mâinile, că jocul va fi distractiv până în pânzele albe. Concluzia este că iepurii au rămas la fel de dementi, iar jocul se anunţă deosebit de distractiv pentru cei decişi să-şi pună sufrageriile la bătaie. La fel de interesant ni s-a părut şi Brothers in Arms: Hell's Higway, finalul expunerii lăsându-ne cu impresia că


Space Invaders, baby!


Mortal Kombat vc DC Universe – un caft de aşteptat



Standul S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky – mai original nici că se putea

vom avea ocazia să jucăm un fel de Saving Private Ryan sau o dramă de război cel puţin la fel de sumbră. Far Cry 2 a fost un alt titlu extrem de aşteptat. Aflăm că putem aborda acţiunea din mai multe direcţii, una dintre ele fiind infiltrarea pe vârful picioarelor. Te vei putea folosi de întunericul nopţii pentru a nu fi observat. Adversarii pot fi eliminaţi de la distanţă, tranchilizându-i, iar în eventualitatea unui eşec (corpul inert al străjerului este descoperit de unul dintre camarazii lui şi dă alarma), ai toate şansele să te trezeşti cu o armată întreagă pe urmele tale. În fine, urmează Prince of Persia, despre care am aflat nu este un joc linear, jocul evoluând diferit în funcţie de calea pe care o alegi. Luptele sunt intense, iar Elika, partenera prinţului în joc, este acolo ca să îl ajute, colaborând cu el pe partea de atac. Puzzle-urile ce implică salturi de la un perete la altul, iar apoi de pe o bârnă pe marginea unei stânci, contra-cronometru, sunt în continuare acolo. Prinţul colaborează cu Elika şi la capitolul acrobaţie, ajutând-o sau fiind ajutat de ea atunci când situaţia o cere. La final, toată lumea părea satisfăcută şi convinsă că Prince of Perisa îşi va merita banii. De remarcat că Tom Clancy's EndWar, un RTS pentru Xbox360, nu prea ne-a impresionat, în vreme ce Tom Clancy's H.A.W.X. mai are de parcurs un drum lung dacă vrea să ne convingă că produsul final nu va fi un arcade de lepădat.

Din programul zilei nu aveau cum să lipsească conferinţele de presă ale altor giganţi ai industriei, precum Electronic Arts, care a smuls ropote de aplauze cu FIFA 09, Konami, care ne-au delectat cu un Pro Evolution Soccer 2009 foarte interesant, GOA, care au marşat şi au avut de câştigat cu Warhammer Online: Age of Reckoning, Sony care a impresionat cu conceptul de joc foarte distractiv din LittleBigPlanet, sau Activision, cu al lor Call of Duty: World at War demenţial în multiplayer.

EA, Dead Space & Need for Speed: Undercover

Înainte de a le frunzări titlurile, nu se poate să nu vorbim un pic despre centrul de presă al celor de la Electronic Arts. Nu poţi să nu fii impresionat când vezi


Toată lumea joacă StarCraft 2

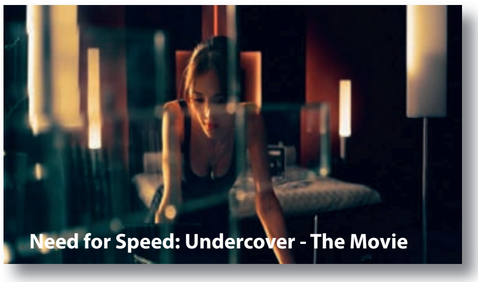


Fallout 3 şi un buncăr care a adunat un număr impresionant de vizitatori

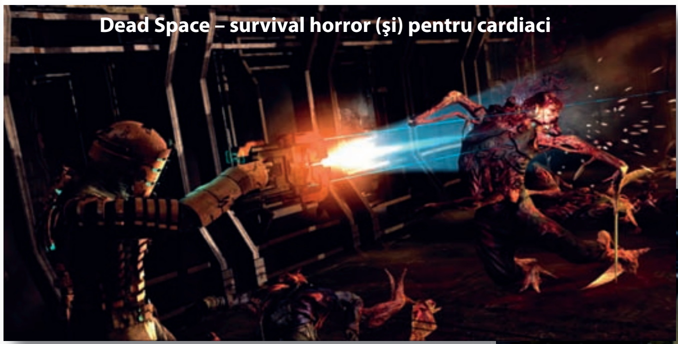
ce poate face o companie producătoare de jocuri ce are o cifră de afaceri de miliarde de dolari anual. Funcţionând pe principiul dăm un ban, dar ştim că ne iese înmiit, EA a trântit un stand de toată minunea. Şi nu pentru toată prostimea ce vine să plătească bilet, ci pentru cei cu care fac afaceri mari şi pentru cei care îi pot vorbi de bine (sau de rău), adică pentru oamenii de afaceri şi pentru presă. Cum ne bucurăm de statutul de jurnalişti, deşi cred că ne-ar fi convenit mai mult să fim biznis mani, am intrat fără niciun fel de problemă în clubul exclusivist al celor de la EA. Mâncărică, băuturică, canapeluţe, televizoare, baruri rotative... ce mai... eram nababi în toată regula. Iar după ce te îmbuibai după pohtele inimii, o fătucă drăguţă te lua de mânuţă şi te ducea într-un separeu. Nu pentru ce crezi tu, hahaleră! Nu pentru a savura fructul iubirii, ci pentru a ne aşeza în faţa unui perete mare, pe care, câte un nene proiecta imagini din jocurile ce stau să iasă de sub poala EA-ului în următorii ani, acompaniat adesea de un al doilea, care, cu un controller strâns între degetele-i tremurânde de oboseală, se străduia să ne aspire în universul jocurilor lor.

Însă mai obosit decât el, eram eu. Altfel nu-mi explic cum de am aţipit în timpul prezentării survival horror-ului Dead Space. Un producer se juca, altul comenta, iar semiobsuritatea din cămăruţă mi-a luat de două ori maul, preţ de câteva secunde. Păi ce fel de horror mai e şi ăsta, bre?, îmi venea să urlu la ei printre genele de care trăgea Moş Ene. Oarecum dezamăgit că tot ceea ce se întâmplă pe ecran este doar pac-pac, dar mai ales că zgomotele lugubre şi apariţiile fulgerătoare ale monştriilor nu m-au trezit din amorţeală, am privit situaţia ca pe un test. Cine nu s-ar trezi ca ars din somn, dacă un căpcăun cu patru perechi de mâini şi picioare i-ar ieşi urlând în întâmpinare? Dead Space a refuzat să mă sperie. Prin urmare, aştept o nouă prezentare sau testul suprem, al versiunii finale. În altă ordine de idei, băieţii au explicat că încearcă recreeze atmosfera terifiantă din filmul SF Event Horizon, piperând-o cu cele mai bune elemente care fac dintr-un shooter un joc fioros. La finele prezentării i-am întrebat dacă îmi pot spune ceva despre multiplayer. Mi s-a răspuns că nu au voie să-mi divulge deocamdată, dar am fost invitat să le calc pragul peste câteva ore, când voi putea vedea cu ochii mei. Căscând şi aflat pe punctul de a adormi în picioare, am zis pas. Am luat apoi direcţia unei cafenele, am sorbit o cană de cafea pe nerăsuflate, am mai luat una pe drum ca să fiu sigur că nu cad lat în timpul vreunei prezentări şi m-am întors la EA. Următorul pe listă, Need for Speed: Undercover. Ueee, ce meserie! Când colo... Grafic vorbind, jocul nu m-a impresionat în mod deosebit. Mi s-a spus că se lucrează de câţiva ani buni la el şi că aşteptările de sunt mari. Prezentarea a început cu dezvăluirea unui nou tip de cursă, ce se desfăşoară pe autostradă, jucătorul având posibilitatea să folosească maşinile din trafic în avantajul său, dându-le câte un brânci în braţele adversarilor. Nimic senzaţional până aici. În schimb, producătorul s-a arătat extrem de mândru de modul realist în care se deformează caroseria la impactul cu diverse obstacole. Foarte frumos, într-adevăr, însă pagubele sunt doar vizuale, performanţele maşinilor nefiind deloc afectate. Partea de tuning a fost mult extinsă, iar povestea va fi prezentată într-un mod inedit. Practic, este ca şi cum ai urmări un film poliţist cu actori în carne şi oase, întrerupt de curse cu maşini. Curios şi cu speranţa-n suflet, mi-am întrebat interlocutorul dacă eroul principal va avea, de această dată, un cuvânt de spus în toată povestea, sau va continua să facă pe mutu' ca şi în NFS: Underground, Most Wanted sau Carbon. Răspunsul a venit prompt: nu, dar vei afla tot ceea ce trebuie să ştii sau ai de făcut urmărind liniile de dialog ale eroilor din... film. Despre alte moduri noi de joc nu am aflat nimic, iar după o scurtă repriză de derapaje controlate şi manevre complicate, menită să laude engine-ul fizic al maşinilor, am ieşit din încăpere. În urma mea a rămas un Need for Speed care nu a convins.

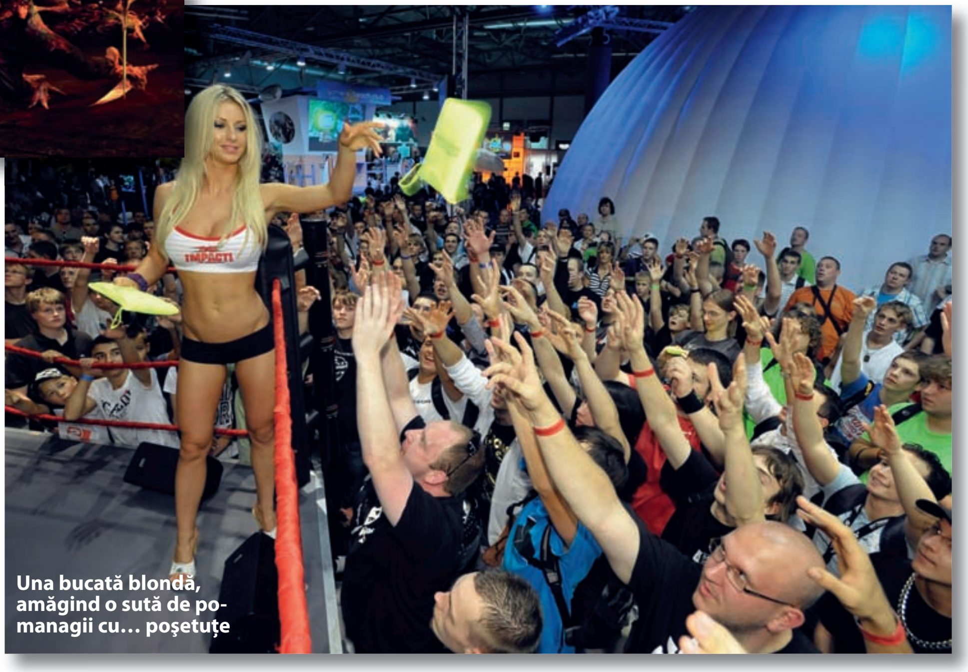
■ **KiMO**



Need for Speed: Undercover - The Movie



Dead Space – survival horror (şi) pentru cardiaci



Una bucată blondă, amăgind o sută de pomanagii cu... poşetuţe

FIFA 09

Iată că am ajuns în sfârșit și la FIFA 09. Un englezoi foarte haios ne-a luat în primire și a început să turuie despre toate funcționalitățile lui FIFA 09, stresat de faptul că jumătatea de oră pe care o avea la dispoziție nu îi este de ajuns nici pe o măsea pentru a reuși să acopere măcar jumătate din ce știe jocul. Din nefericire, prima întrebare pe care i-am adresat-o a și primit un răspuns negativ. Nu, jocul nu este făcut momentan și pentru PC, ci doar pentru PS3 și Xbox360. Se pare că versiunea pentru PC a lui FIFA 09 va fi, după cum ne-am obișnuit de câțiva ani, o versiune mai șlefuită a lui FIFA 06. Trecând peste această parte care m-a lovit destul de urât, individul a pornit năvalnic să ne arate ce o să fie FIFA 09 pentru consolele next gen.

A început ușurel, prezentând grafica. Deși credeam că nu se poate mai bine ca FIFA 08 (varianta tot pentru consolele next gen, evident), iată că cei de la EA Sports au reușit să mai îmbunătățească grafica. Și nu doar cu două trei brizbrizuri prin meniu, ci un nou motor grafic performant. Dacă stai la mai mult de doi metri de televizor, jocul te poate face să crezi că te uiți la un meci autentic de fotbal. Cu singura excepție că totul arată mai bine. Trecând peste aceste nimicuri ce nu ne mai impresionează de mult, haideți să trecem un pic la partea de gameplay. Aici vine bomba. Cei de la EA au plătit în jur



Vorbărie multă la standul PlayStation


Warhammer Online, una dintre marile atracții ale show-ului

de o mie de oameni să se uite la toate meciurile de fotbal la care participă fiecare echipă prezentă


FIFA 09, una dintre revelațiile GC08


Mirror's Edge – o să-l jucăm!

în FIFA 09. De ce? Pentru ca alți o sută de oameni să centralizeze datele culese de ei și să le introducă săptămânal în joc. Astfel că, dacă vei juca FIFA 09 conectat la internet, jucătorii vor fi în aceeași formă ca în realitate. Dacă un jucător este accidentat, acest lucru se va observa și în joc. Bineînțeles că acest lucru nu este obligatoriu, dacă vrei să joci cu echipele așa cum au fost ele create inițial, o poți face liniștit. Dar care mai e farmecul? Păcat că nu merge și invers. Ca forma bestială în care vei duce FC Scuipă-n Dunăre să se transmită și în viața reală. Asta vreau să văd în FIFA 2010! Ca acțiunile mele să se răsfrângă asupra jocului de la televizor, nu invers.

Totodată, cu FIFA 09 se introduce și un sistem de evoluție a jucătorilor. Astfel, la începutul sezonului, poți alege jucătorul tău cheie sau pe cel mai slab și, în funcție de modul în care îl joci și de rezultatele sale, forma sa va crește sau va scădea. Așa că poți scoate un Ronaldinho din introdu nume aici cu care să te lauzi apoi la toate rubedeniile. Sincer, m-aș fi așteptat ca acest lucru să fie aplicat la întreaga echipă, dar cred că astfel s-ar fi transformat prea mult într-un manager.

La capitolul multiplayer mi s-a spus că s-a lucrat din greu. Dar tot nu apucăm să controlăm și portarul în meciurile cu adversari umani. Măcar faptul că putem juca zece pe zece ar trebui să fie de ajuns pentru noi. Însă când mă gândesc la multiplayer, nu pot să nu le trag niște pumni în cap celor de la EA pentru faptul că nu îl fac așa și pentru PC. Eu unul nu voi găsi niciodată 19 indivizi cu care să pot juca FIFA 09 la întreaga capacitate, fără a fi restricționat de internetul nostru de doi lei.


Operation Flashpoint 2 – ne-a plăcut că are elicoptere

Mirror's Edge

Unul dintre cele mai interesante jocuri de le Games Convention, Mirror's Edge-ul celor de la EA (da, iar EA), este preconizat a fi unul dintre jocurile de căpătâi ale oricărui gamer care se respectă. Bazat pe din ce în ce mai popularul parkour, Mirror's Edge este un joc în care fugi. Fugi peste obstacole, sari de pe un bloc pe altul, alergi pe pereți și tragi șuturi în cap Big Brother-ului. Pentru cei care nu știu ce înseamnă parkour, ei bine, este o disciplină sportivă prin care cineva încearcă să acopere cât mai mult spațiu în cât mai puțin timp posibil. Obstacolele din drum sunt evitate în moduri cât mai ciudate, prin care se conservă energie, se păstrează viteza de alergare și nu se rupe niciun os. Dacă vreți, se poate compara cu un Al Tair (eroul din Assassin's Creed) și Prince of Persia, dar evident la o scală mai restrânsă.

Așadar, despre ce este vorba? Cândva în viitor, guvernul se transformă într-un Big Brother atotcunoscător și atotcontrolator. Nu mai există libertate de exprimare, nu mai poți comunica cu nimeni fără ca me-

sajele tale să fie ascultate de un mic agent de securitate ochelarist, în fine, orice libertate îți este îngrădită și nu îl mai poți înjura pe Bush fără ca ușa casei să îți fie dărâmată de mascați în trei secunde. Astfel că s-a format o mișcare de rezistență care încearcă să dărâme acest regim de teroare instaurat în țară. Dar ei trebuie să comunice între ei și orice canal de comunicație este sub controlul guvernului. Așa că angajează niște tineri care au dus parkour-ul un pic mai departe decât este în vremurile noastre. Unul dintre ei, Faith, eroina noastră, zboară de acolo-colo mai ceva ca un porumbel călător. Până într-o zi când își dă seama că inclusiv această rețea subversivă este doar o iluzie creată de guvern pentru a mai ține masele sub control. Astfel că ia nodul gordian în mâinile sale și încearcă să-i descurce ițele.

Abordarea mai mult decât interesantă a modului în care se controlează jocul îl poate transforma într-un succes total sau un eșec lamentabil. S-a renunțat la vederea 3rd person recomandată pentru astfel de jocuri, deoarece jucătorul vrea să își vadă personajul făcând toate acrobațiile, și s-a adoptat un stil de joc 1st person, prin care totul îți este mai aproape. Controlul este mai fin, dar spectaculozitatea nu este atât de mare. Oricum, acest lucru îl vom decide doar după ce vom juca versiunea finală a lui Mirror's Edge.

Elemente de gameplay ce ne-au făcut să căscăm gura fără să ne dăm seama în timpul prezentării au fost multe, dar nu voi enumera decât câteva. Având în vedere că Faith este un atlet complet, cu o viteză de reacție ieșită din comun, are câteva atuuri față de adversarii pe care îi va întâlni. Așadar, reacționează mai repede decât o persoană umană la stimuli extern și acest lucru este subliniat în joc prin încetinirea timpului. Un fel de Max Payne care acționează doar cu pumni și picioare și aleargă pe pereți. Având în vedere că trebuie să alerge ca o nevăstuică și să se cocoțe ca o veveriță, Faith nu poate căra după ea un arsenal de arme. Ba chiar nu poate căra nimic. Așa că în momentul în care undeva sus pe schele este un sniper ce trage după ea, Faith nu scoate o bazooka să îl dea jos din corcoduș. Nu, ea se duce după el și îi aplică o mamă de bătaie cum numai în copilărie lua de la băieții mai mari în curtea școlii. Nu mă înțelegeți greșit, se poate folosi de arme, dar nu le poate căra după ea. Cam atât despre Mirror's Edge, restul în review.


Killzone 2 face legea!


Diablo III – I-am văzut mai bine, ne place coloristica

Diablo 3

Anunțul venit acum ceva vreme prin care Blizzard anunța lucrul la Diablo 3 nu a luat lumea prin surprindere. Era un lucru pe care Blizz trebuia să îl facă pentru a-și menține poziția de lider. După ce a lansat un trailer din care vedeam cum un barbar dă cu sclipirici în monștrii din jur și un witch doctor ce se folosea de niște zombie anemici pentru a scăpa de inamici, Blizz a tăcut din gură și nu a mai scos nimic proaspăt la înaintare. O comunitate foarte mare de fani a început să țipe ca din gura de șarpe că nici Diablo nu mai e ce era odată. Că iarba e prea verde, că lumina e prea luminată și că barda nu scoate flăcări și fulgere din pământ. Așa că, înarmat cu o grămadă de întrebări și de doleanțe, m-am îndreptat spre prezentarea în cadru restrâns de Diablo 3. După ce unul dintre producători ne-a prezentat același trailer pe care ne arăta cu degetul ceea ce noi văzusem deja de mult, ne-a invitat să îi punem ce întrebări dorim. Evident, prima dintre ele a fost de ce jocul este atât de luminos și așa de My Best Friend: The Pink Poney. Întrebare la care am adus ca suport moral și cerințele celor câteva mii de fani ce au și deschis o petiție online prin care jocul ar trebui închis un pic la culoare. Nu mică mi-a fost surpriza când răspunsul a fost ceva de genul: „Nu dăm o ceapă degerată pe ceea ce spun o mie de fani, căci noi știm mai bine". Ușor surprins de atitudinea ușor ostilă, am întrebat de ce atâta ură. Se pare că ura venea datorită faptului că, la fiecare cinci minute, cineva se trezea să întrebe exact același lucru. După ce am intrat într-o polemică de doi lei preț de câteva minute, am trecut la alte lucruri mai interesante. De genul ce alte clase vor mai fi prezente. Ne pare rău, dar nu putem dezvălui nimic momentan! Vor fi clase noi? Ne pare rău, dar nu putem dezvălui nimic momentan! După alte câteva întrebări care s-au lovit de același răspuns, am ajuns să ne uităm unii la alții debusolați, neștiind ce alte întrebări pertinente să mai punem. Mânat de o mărinimie fără margini, producătorul s-a hotărât totuși să ne mai arunce un os de ros. Și ce os! A început să ne vorbească despre Battle.net și despre modul în care Diablo 3 se poate transforma într-un adevărat MMO. Se pare că în momentul în care cineva se joacă Diablo 3 în mod single player și este conectat la serviciul online, până la șapte alți jucători se pot conecta automat la jocul tău. Astfel, întreg conținutul se schimbă. Inițial s-ar fi dorit ca pe jocurile de single player ce apar pe Battle.net să se poată conecta câțiva zeci de jucători, jocul suportând un număr mare de nebuni din toată lumea, dar se pare că zonele sunt prea mici pentru așa ceva. Învălmășagul ar fi fost prea mare și s-ar fi pierdut din farmec. În momentul în care s-a spus acest lucru, brusc mi-au răsărit în cap secvențe din Diablo 2 în momentul în care miliarde de demenți intrau în faimosul cow level și începea un măcel între vaci de-ți era mai mare mila. A, uite-l și pe cioLAN...

■ **Koniec**



Duke, Duke! Say cheese! Ești un adevărat! Pa!

GC GAMES CONVENTION 2008


Distracţie cu iepurii isterici din Rayman Raving Rabbids TV Party


În standul Activision, o foarte amabilă doamnă, big boss Vivendi, a încercat să ne explice de ce compania care deţine 52% din acţiunile noului gigant Activision-Blizzard a desfiinţat un număr important de studiouri de jocuri. Astfel, am aflat că Vivendi a decis, cel puţin momentan, să sprijine dezvoltarea francizelor care au adus deja profit, lăsând altele, precum Brutal Legend sau Ghostbusters de izbelişte, anulându-le. Motiv suficient de bun, zic ei, pentru a închide şi studiourile care lucrau la ele. Ca fapt divers, standurile Activision şi Blizzard au ocupat cel mai mult spaţiu din Centrul de Afaceri, iar motivul separării lor este unul cât se poate de simplu: fuziunea dintre cele două companii va fi încheiată abia în ianuarie 2009.

Dragon Age Origins

Gut. După cinci ani de aşteptare, a dat bunul Dumnezeu şi am apucat să văd şi eu cât de bine e cioplit stâlpul porţii lu' Baldur şi cât de mult au ros cariile din el de-a lungul timpului. Dacă nu v-aţi prins încă, ma refer la Dragon Age: Origins, RPG considerat de oamenii muncii de la Bioware drept urmaşul spiritual al lui Baldur's Gate. Încă nu-mi permit să-i contrazic, mi-a placut prezentarea (chiar daca eram destul de acrit dupa o mică plimbărică prin pustietatea nucleară de la standul Bethesda, unde era cât pe ce să joc F3 pe un Xbox360, dar despre asta o să vă povestesc puţin mai jos), jocul promite. E foarte chipeş, voice acting-ul este absolut superb şi, din cât am apucat să văd, Role-Playing-ul e puternic în fiul lu' Baldur. Dialogurile sunt lungi, skill-urile conversaţionale sunt puse la treaba, există cel puţin două modalităţi de rezolvare a quest-urilor, iar luptele se dau în dulcele stil clasic: puneţi pauză, daţi ordine şi urmăriţi acţiunea, nimic nemaivăzut de la Baldur's Gate încoace. Vrăjile, în schimb, sunt puţin mai cu moţ în sensul că le puteţi combina pentru a obţine un efect devastator. De exemplu, vrăjitoarea controlată de Dan Tudge (executive producer) în demo-ul prezentat nouă, a castat Grease sub picioarele nedumerite ale unui grup de răuvoitori. Grease este o vrajă care acoperă o suprafaţă cu o substanţă alunecoasă (şi inflamabilă, cupă cum am aflat câteva secunde mai târziu) spre marea mirare şi disperare a sărmanilor inamici, care s-au trezit cu o mulţime de penalităţi în cârcă. Cu un zâmbet şăgalnic, după ce ne-a lăsat timp cât să râdem


Am salivat cu Conan. Age of Conan

puţintel de necazul duşmanului, tovarăşul Tudge a lansat un fireball spre grupul de „patinatori". Grăsimea a început să ardă, şi a tot ars până când viţeluşii din grupul eroului (în cazul de faţă, al eroinei) s-au năpustit ca la Oituz fix în inima incendiului. Nou apăruta problemă a fost remediată instant cu una bucată Blizzard, vrajă care nu trebuie să lipsească din inventarul niciunui pompier serios. Flăcările s-au potolit instant, inamicii au mai încasat ceva damage, şi toată lumea a fost mulţumită. Să sperăm că în versiunea finală vom avea la dispoziţie şi alte „puzzle-uri" de acest gen.

Probabil ştiţi deja că Dragon Age nu se va sprijini pe sistemul D&D, avem un univers nou nouţ (şi destul de interesant, deşi pe ici pe colo se simt clişeele specifice genului) deschis explorării ... şi aşa mai departe. Ce-ar mai fi de menţionat? Da, originile. Fiecare personaj (noi am văzut doar două, un războinic uman şi o vrăjitoare din neamul elfilor) va avea ataşată o "origine", adică un capitolaş ce ţine loc de prolog, ce va putea fi terminat în aproximativ trei ore. "Comportamentul" din timpul prologului va determina modul în care eroul va fi perceput în timpul aventurii propriu-zise.

Singura chestiune care mi-a atins nervul de elitist a fost inventarul. Nu era bâzdâgania din Mass Effect (piei, drace!), dar parcă mirosea puţin de tot a consolă. În fine, o să aflaţi mai multe dintr-un viitor preview, tot ce vă spun acum este că am fost plăcut impresionat de eforturile celor de la Bioware.


Dragon Age: Origins – un RPG cu priză la cioLAN

Fallout 3

Buun, (re)încărcat cu energie RP pozitivă şi plin de avânt muncitoresc m-am repezit la standul Fallout ca brahminu' hămesit la căpiţa de uraniu îmbogăţit.


SĂ ATERIZEZI E GREU.
SĂ ZBORI E UŞOR.
PURE
3+
www.pegi.info
WWW.PUREVIDEOGAME.COM
BLACKROCK STUDIO
PLAYSTATION 3
PC DVD ROM
© Disney. "PS", "PS3" şi "PLAYSTATION" sunt mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Toate drepturile rezervate.
Importat şi distribuit în România de TNT Games Internaţional, Str. Plugalior 10-14, Sector 4, Bucureşti, Telefon 031-805.48.41, Fax 021-330.17.19



De la concept, la erou de joc – la GC08, arta s-a simțit ca la ea acasă

Surpriză. Aveau doar un Xbox360 liber. Le-am explicat oamenilor că nu sunt chiar atât de zen încât să nu-mi pese că butonez pe un Xbox urmașul hulit al unuia dintre cele mai bune RPG-uri pentru PC, și le-am smuls promisiunea că-mi vor elibera un PC puțin mai încolo. A sosit și „mai încolo". Mi-a fost cam frică să mă arunc din prima în pustietatea nucleară, așa că am numărat perk-uri vreo câteva minute bune. Sunt peste 50, unele noi, altele „șutite" din vechile Fallout-uri (normal că au băgat și Bloody Mess, că doar nu puteau să piardă ocazia să ne arate ce fain zboară ochiul mutantului pe engine de Oblio). Până la urmă mi-am luat inima'n dinți și am ieșit din buncăr. Arată ... murdar (și nu e de vină praful radioactiv), texturile sunt cam câh și se văd groaznic dacă te pune Zeul Atom să te apropii prea mult de pământ sau de un gard solitar, iar mult lăudatul VATS pare „imba" rău de tot (în cele cincisprezece minute de joc mi-a ușurat viața nepermis de tare). Parcă mi-a plăcut mai mult atunci când îl juca altcineva (adică taica Hines la GC-ul de anul trecut), iar eu mă aflam la trei metri de monitor. Nu e un joc prost, păcatele mele, dar cred că ar fi bine să uitați de Fallout 1 și 2 cât timp îl jucați dacă vreți să vă bucurați de el. În apărarea lui, o să vă spun că nu e chiar „Oblio cu flinte" (dialogurile par o țâră mai cu ștaif, și pe alocuri mi-au smuls un hohot de râs), am întâlnit vreo două personaje (Crazy Wolfgang, negustorul ambulant, este unul dintre ele) care mi-au servit câteva replici memorabile, dar nici mult nu mai are. N-am apucat să văd, de exemplu, cum afectează inteligența personajului dialogurile (nenea supraveghetorul nu m-a lăsat să joc un personaj cu int 1, cum l-am rugat la început), deci nu pot nici să-i înjur nici să-i laud. Păcat.

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

I-am invadat pe cei de la Obsidian să vedem Storm of Zehir (al doilea expansion NWN, „a lighthearted swashbuclking adventure", cum l-a descris zâmbărețul care ni l-a prezentat). Încă nu m-am hotărât dacă-mi place sau nu. Dacă ar fi să-l descriu pe scurt, aș spune că SoZ este pentru Mask of the Betrayer ceea ce a fost Icewind Dale pentru Baldur's Gate. Less talk, more killing, vorba neamțului. Dialoguri mai puține, explorare și cafteală într-o cantitate mai măricică. Quest-ul principal se va desfășura pe o perioadă cuprinsă între 15 și 20 de ore. Va folosi tot sistemul de reguli 3.5, dar va împrumuta câteva elemente (doar la capitolul "lore") din ce-a de-a patra ediție. Zehir, de exemplu, este o zeitate adorată de Yuan Ti, introdusă în ce-a de-a patra ediție D&D. Dacă e să-l credem pe producători, povestea va fi o punte (destul de îngustă, schimbările au fost mai multe decât poate duce un singur joc, fie el și NWN 2) între ediția 3.5 și ce-a de-a patra.

După modelul Icewind Dale, party-ul va putea fi creat în întregime de jucător. Există, bineînțeles, și posibilitatea de a recruta doi companioni, care contribuie la bunăstarea erpegistică a jucătorului cu un quest sau două, dar cam atât. Interacțiunea dintre membrii party-ului va fi redusă la minimum, dialogurile vor fi foarte puține, și am o bănuială că toți cei care se așteaptă la un al doilea Mask of the Betrayer vor fi crunt dezamăgiți.

Nu înjurați încă, au fost câteva elemente care mi-au plăcut la nebunie. Primul ar fi, bineînțeles, vestitul Overland Map. Spre deosebire de campania originală și de Mask of the Betrayer, unde harta este o poză frumoasă presărată pe ici pe colo cu o serie de icoane care desemnează cele câteva locații, în Storm of Zehir avem de-a face cu o hartă interactivă, creată în întregime cu engine-ul jocului. Modderii vor fi probabil cei mai fericiți, căci Overland Map-ul va fi pus la dispoziția lor și, din câte am aflat, va fi relativ ușor de integrat într-o campanie custom. Ca un vizitator frecvent al Vault-ului (nwvault.ign.com), tremur de plăcere când mă gândesc ce poate face (și ce o să facă, e doar o chestiune de timp) un modder priceput cu bunătățile pe care le va primi „la pachet" cu Storm of Zehir (Overland Map, noile tileset-uri și așa mai departe). O altă noutate (în NWN 2) ar fi faptul că fiecare dintre cele patru personaje generate de jucător va putea participa la conversație fără să fie nevoie să reinițiem dialogul de fiecare dată când vrem să schimbăm „speaker-ul". Din meniul de dialog selectăm personajul care urmează să dea replica, și cam asta e tot.

O mare parte din quest-urile secundare sunt scriptate, scurte și oarecum generice, dar apar aleatoriu pe hartă, pot fi rezolvate în mai multe moduri și se pare că influențează finalul jocului (deși nu ni s-a spus exact cum și, cel mai important, cât). De exemplu, în demo-ul

Best of GC

Ca în fiecare an, o mână de minți luminate (șapte, mai exact) s-au pus pe construit topuri și împărțit premii celor mai interesante „exponate" prezentate în cadrul Games Convention. Dintre cele 122 de produse (software și hardware), înscrise în competiție de 29 de expozanți, nouă au plecat acasă cu câte un premiu. Iată-le:

Best PC Game	Spore
Best Xbox360 Game:	Mirror's Edge
Best PSP Game:	Resistance: Retribution
Best PS3 Game:	Little Big Planet
Best Wii Game:	Skate It
Best NDS Game:	Sonic Chronicles: The Dark Brothehood
Best Mobile Game:	PES 2009
Best Online Game:	Warhammer Online: Age of Reckoning
Best Hardware	PlayTV



Lara Croft & Co: o expoziție care ne-a făcut cunoștință cu eroii noștrii preferați, replici în mărime naturală ale unor vedete precum Batman: The Dark Night, Iron Man, Hulk, Lara Croft, Indiana Jones și mulți alții.

prezentat nouă, grupul de aventurieri a dat nas în nas cu un gigant hoţoman care cerea taxă de protecţie trecătorilor. Dacă nu aveţi chef de bătaie, şi aţi fost destul de inspirat încât să introduceţi în party un personaj cu vorba dulce, îl puteţi convinge (cu frumosul, sau folosind tactici subversive de intimidare) să se lase de meserie şi primiţi o căruţă de experienţă. Sunteţi predispuşi la violenţă sau n-aveţi timp de stat la taclale cu bestia? Foarte bine, dacă vă simţiţi în stare (lupta va fi dificilă, luaţi aminte) să-l culcaţi la pământ pe mafiot, veţi primi o căruţă de bani (toată agoniseala lui de-o viaţă), dar foarte puţină experienţă.


Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir – un expansion promiţător

Arcania: A Gothic Tale

Trecem mai departe, adică la Arcania: A Gothic Tale (mai bine zis, un demo tehnologic, mai e până îl gată). It is not photoshopped, folks!!!!! În timp ce nenea Hamma (Executive Producer Arcania: A Gothic Tale, iar pe vremuri a şurubărit la trilogia Realms of Arkania) încerca să ne explice diversele tehnologii puse la treabă în Gothic Tale (tehnologii preluate de la Crytek şi Epic şi modificate de Spellbound), eu, orb la farmecele matematicii şi fizicii, mă holbam ca animalul la cel mai frumos apus de soare pe care l-am văzut vreodată într-un joc. Oamenii s-au prins că au în faţă un estet supraponderal, aşa că au băgat o ceaţă lovecraftiană urmată de o ploaie bacoviană de m-a cuprins o tristeţe metafizică ce nu vă pot povesti. Foarte frumos. Lumina roşiatică şi umbrele uşor albăstrui pun mână de la mână şi crează, mă repet, poate cele mai impresionante apusuri de soare pe care le-am văzut vreodată într-un joc. Probabil la data apariţiei, asemenea efecte vor fi banale, dar acum nu mi-am putut stăpâni un suspin de plăcere. Ploaia, în special, este de vis. Cade doar unde are voie (sub streşinile caselor, de exemplu, pământul este curat şi plăcut uscat), formează băltoace (care dispar la "îndemnul" unui soare puternic) şi, după spusele lui Hamma, scopul ei nu va fi pur decorativ, ci va fi folosită şi ca element de gameplay. Nu ni s-a spus exact cum, dar vă puteţi imagina un orc care se dă în vânt după ciuperci şi poate fi "abordat doar pe câmp şi doar după o ploaie puternică. Hehehe.


The freaks are in the house!

Am discutat puţin cu Herr Jochen Hamma şi, din ce am aflat, vă pot asigura că nu are rost să suspinaţi după Piranha Bytes. Spre marea mea plăcere, se pare că nu vom avea parte de infamul şi mult-înjuratul sistem de luptă din Gothic 3. „Carnavalul click-urilor" din G3 va fi înlocuit cu un sistem de luptă mai logic, mai tactic, în care norocul şi reflexele vor juca un rol mai puţin important. Scopul este evitarea situaţiilor (prea des întâlnite) în care dacă inamicul a apucat să-ţi întrerupă şirul loviturilor, sau dacă te-a pălit el primul, lupta este pierdută. Să sperăm că o să le şi iasă. În cadrul demo-ului am apucat să vedem doar o câteva încăierări „ranged". Arcul Arcaniei n-a fost chiar o revelaţie, însă inamicul murea foarte artistic, dar fără cascadoriile stupide cauzate de o fizică ragdoll nesimţit de exagerată.

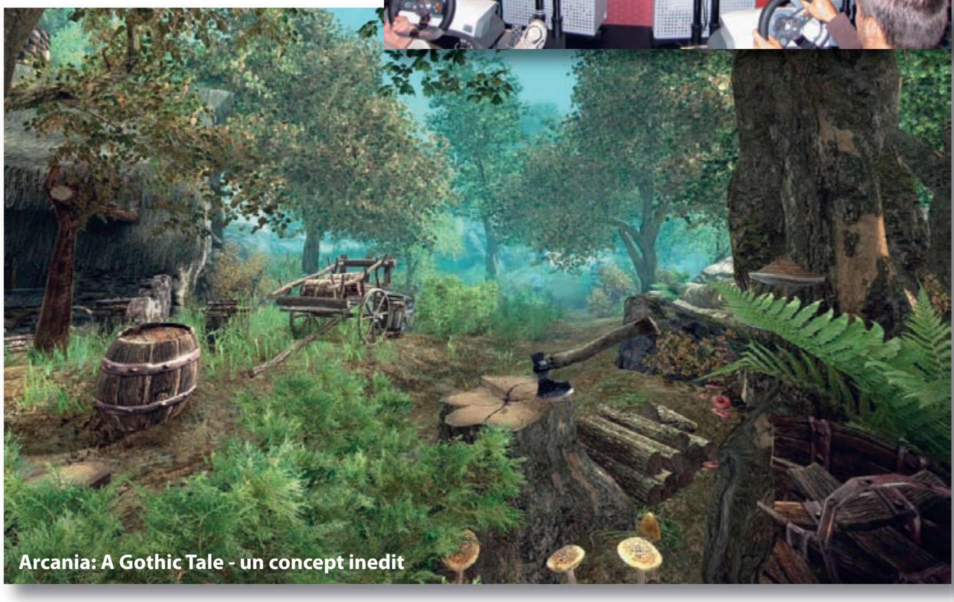
Ca mărime, "terenul de joacă" este situat undeva între G2 şi G3. Quest-urile vor urma „tiparul G2". Avem diverse facţiuni, dar dispare „contoarul" de reputaţie din G3 şi va trebui să mergem mai pe ghicite.

În concluzie, oamenii de la Spellbound Entertainment ştiu ce fac, au priceput de ce Gothic-ul e GOTHIC şi „acţionează" în consecinţă. Tot ce sper eu e ca JoWood să-i lase naibii să lucreze în linişte.

... şi altele

În drum spre un binemeritat cârnăcior hitlerist, am parcat preţ de vreo câteva minute la standul belgienilor de la Larian din zona destinată "consumer-ului". Spre marea mea ruşine, n-am apucat să văd Divinity 2: Ego Draconis. Nici până în ziua de azi nu reuşesc să-mi dau seama cum am reuşit să-l ratez, mai ales că am fost un admirator al lui Divine Divinity. În schimb am reuşit să prind un loc la un PC care rula în tăcere un demo multiplayer de Sacred 2. Mi-am făcut de lucru cu o serafimă preţ de vreo trei minute, m-am plimbat de nebun prin peisaj întrebându-mă prin ce tavernă s-au ascuns mon-


GTA IV vs Midnight Club: Los Angeles


Arcania: A Gothic Tale - un concept inedit

ştrii cei degrabă dătători de experienţă nevinovată, până când am luat-o pe cocoaşă urât de tot de la un ubermensch local în timp ce admiram interfaţa şi inventarul, şi încercam să inventariez skill-urile, atributele şi celelalte "nimicuri" care-au pus RPG-ul în "action-RPG". Se pare că intrasem din greşeală în arenă, sau dracu' ştie unde. Aşa, băi, nimiciţi auslanderu' cum îl prindeţi că nu se uită, nu-i daţi timp de gândire, fi-v-ar blitzkrieg-ul de râs! În fine, din ce am apucat să văd înainte ca blondul să mă facă una cu' forţa T, Sacred 2 n-arată rău deloc, deşi mă parcă mă aşteptam la ceva mai mult. Subversiv, ca de obicei, nostalgicul din mine a încercat să comenteze ceva referitor la background-ul detaliat şi 2D din primul Sacred, dar înainte să termine i-am vârât o berică tulbure între dinţi şi l-am făcut să tacă. Pare îndeajuns de bun încât să ne ţină ocupaţi până la a treia venire a lui Diablo pe pământ.

Am poposit preţ de o clipă şi la un calculator pe care rula Drakensang. Arată … fantasy. Arată exact cum vă aşteptaţi să arate un fantasy nemţesc despre care s-a vorbit prea puţin de-a lungul timpului. Grafic, aduce puţin cu un Neverwinter Nights 2, doar că pare puuuţin mai fantasy şi mai colorat. Nu ştiu o boabă de germană, dar am aruncat un ochi peste „CV"-ul personajului, unde am văzut mult text însoţit de şi mai multe numere. Ceea ce, presupun, e bine şi frumos. Am iniţiat un dialog cu un NPC, am ales cea mai lungă linie de dialog din cele patru prezentate în speranţa că nu e o înjurătură, iar NPC-ul îmi va răspunde frumos şi totul se va termina cu bine. Hehehe. Săteanul a început să turuie în legea lui, n-am priceput nimic, dar părea atât de convingător încât am pornit fără să comentez în căutarea legiunilor de şobolani (de nivel mic, ofc) care cel mai probabil ameninţau idilicul sătuc. Nu i-am găsit, semn că omul m-a rugat altceva, ceva deosebit de original, dar din păcate ceva care va rămâne secret până când jocul va fi tradus. Habar n-am ce-ai spus, dar m-ai impresionat profund, bunule sătean! Întrebat de o posibilă versiune în limba engleză, tinerelul care supraveghea standul, mi-a explicat într-o engleză căreia îi fac un mare bine dacă o descriu ca fiind "aproximativă" că Drakensang va vorbi limba lu' Beckham de-abia la anu'. Sper să nu avem de-a face cu acel "la anul" din expresia "la anu' şi la mulţi ani", că mă supăr rău de tot. De menţionat că jocul se află deja pe rafturile magazinelor germane (l-am văzut cu ochii mei şi puţin a lipsit să dau vreo trei'j' de euro pe el deşi germana nu e puternică în mine) şi a luat note măricele în presa de gaming vorbitoare (şi scriitoare) de limbă germană.

Am încheiat aventura mea germană cu o scurtă incursiune în cabina unde câţiva oameni de treabă de la Cryptic Studios prezentau un demo de Champions Online. Omuşorii au vorbit mult, au jucat mult, însă am aflat cam puţine. Cell shading cât cuprinde, o atmosferă plăcută de benzi desenate cu super-eroi (atmosferă care a cam lipsit din City of Villains / City of Heroes), un combat cam haotic după părerea mea. Şi cam atât. S-a trecut foarte rapid (şi vag) peste sistemul de skill-uri, economie, PvP, ghilde, de fapt peste toate elementele care fac sau desfac un MMO. Eh, mai e timp şi sper că vor deveni mai vorbăreţi în curând.. Sunt cu ochii pe ei.

■ cioLAN



O gură de aer între cele cinci hale





Vrei un mouse? Răspunde-mi la-ntrebare!

P

ASUS ROG Maximus II Formula

Sunet Formidabil în Jocuri

Cu SupremeFX X-Fi ai un Sunet Perfect în Jocuri

Dacă eşti pasionat de jocurile video cu siguranţă ştii ce rol important are partea audio. De acum, noua placă de bază ASUS ROG Maximus II Formula, dotată cu placa audio SupremeFX X-Fi, îţi redefineşte modul în care percepi jocurile. Cu suport pentru memoria DDRII şi având la bază cel mai recent chipset Intel P45, tehnologia exclusivă CPU Level Up şi designul Extreme Engine, placa de bază Maximus II Formula îţi va oferi cele mai frumoase momente în jocurile tale video preferate.

Sunete Perfecte cu SupremeFX X-Fi

Seria de produse Republic of Gamers (ROG) este dedicată jucătorilor care vor să aibă parte de cele mai bune condiţii pentru a rula jocurile video preferate. ROG Maximus II Formula, împreună cu placa audio SupremeFX X-Fi îţi va oferi un sunet atât de intens şi perfect încât vei avea senzaţia că eşti cu adevărat în mijlocul jocului.

Upgrade de Procesor cu Doar câteva Click-uri!

Cu tehnologia CPU Level Up poţi obţine cu uşurinţă un procesor mai rapid, capabil să facă faţă jocurilor video preferate. Tot ce ai de făcut este să selectezi în BIOS modelul de procesor dorit din listă. Din momentul în care ai făcut alegerea, sistemul se va ocupa de restul setărilor fine pentru a obţine viteza procesorului dorit. Nu a fost niciodată aşa de uşor să upgradezi un procesor!

Design Extreme Engine pentru o Performanţă Excepţională

ROG Extreme Engine este noua generaţie de alimentare multi-phase care dispune de un design în 16 faze de alimentare pentru procesor, 2 faze pentru memorie şi 3 faze pentru north bridge. Acest nou tip de alimentare oferă noi opţiuni de voltaj în BIOS pentru a obţine performanţe superioare. Sunt utilizate doar componente de cea mai bună calitate pentru o funcţionare stabilă, o eficienţă a consumului energetic de 96% şi power management automat pentru limitarea risipei de energie şi emiterea unei energii termice scăzute.



Hardware à la GC cu BogdanS

Din câte am constatat, pentru colegii mei GC era un déjà vu foarte plăcut. Pentru mine, ca proaspăt coborât din pom direct în fața acelui Mecca al jocurilor de toate felurile, a fost un sentiment excepțional. Cu greu mi-am stăpânit emoțiile și încet-încet am început să devin mai rațional și să fac lucrurile pe rând. Prima zi acolo, prima zi de întâlniri, conferințe și prezentări susținute de fel de fel de indivizi entuziasmați de realizările de peste an. Evident, totul era cu și despre jocuri. În prima fază, am rămas ușor surprins. OK, ok, dar gadgeturile unde-s, unde-i hardware-ul greu, lucrurile pentru care eram dispus să dorm lângă standurile lor de prezentare. După o bună bucată de timp în care am admirat minunatele standuri de prezentare ale greilor industriei: EA, Activision etc., am reușit să simt dintr-o altă hală vecină un ușor „iz" de componente hardware. Precum diverși eroi super rapizi, am ajuns imediat acolo. Pentru a-mi face o idee despre ce e vorba, am admirat de la distanță întreaga imagine.

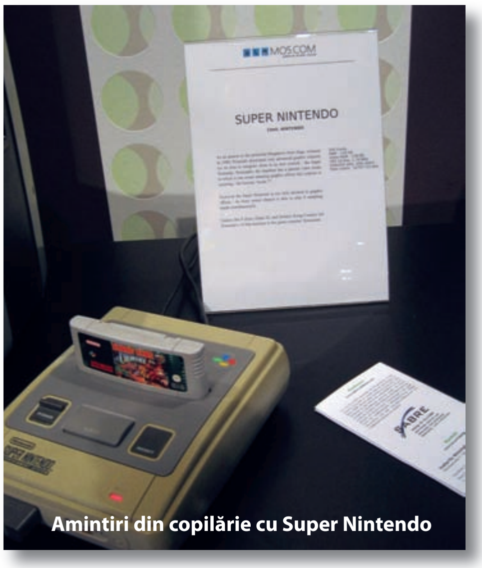


Case Moding ca la mama acasă

Concluzie… toată lumea este înnebunită de console. Nu contează de care este, ce și cum face, important e să fie una dintre cele trei: PS3, Xbox 360 sau Nintendo Wii. Suprafețe întregi erau acoperite cu standuri ale unor companii mai mult sau mai puțin cunoscute ce ofereau fel și fel de accesorii dedicate acestor console. Indiferent ce joc doreai, era imposibil să nu găsești un accesoriu sau device care să se conecteze la consolă și să te facă să trăiești mult mai realist lumea virtuală. Ca să mă înțelegeți mai bine, gândiți-vă la scenariul ce cuprinde jocul Guitar Hero, consola din dotare indiferent de model și nenumăratele modele de chităruțe, chitărele, tobe și microfoane disponibile ce te pot face să te simți un adevărat superstar. După o altă bucată de timp în care deja mă plictisisem să văd controlere roz și încărcătoare de acumulatori pentru Wii, am dat și de greii industriei: Intel și AMD. Sincer să fiu, prezentarea standurilor lor era destul de clasică. Și într-o parte și-n alta o sumedenie de PC-uri la care poporul stătea frumos la rând să vadă cum se mișcă cele mai noi titluri de jocuri, evident cu setările de detalii date spre maxim. Foarte atrăgător, însă punctele lor forte nu erau aici. Atenția lor era orientată către celebrele competiții de care se bucură de un succes foarte mare și în România. Una dintre ele se desfășura sub titlul ESL Intel Arena ce îl avea ca partener principal pe Asus, în timp ce AMD (& ATi) și cei de la Samsung țineau „sptatele" WCG-ului. În ambele tabere s-au desfășurat prezentări, competiții și finale naționale foarte strânse și, din păcate, timpul a fost foarte dur cu mine, motiv pentru care nu am putut să fiu omniprezent.



Ne-am regăsit idolii!



Amintiri din copilărie cu Super Nintendo

Printre nebunia din jurul meu am avut și posibilitatea de schimba impresii cu câteva persoane ce reprezentau unele companii foarte cunoscute, dar și mai puțin celebre la noi. Am fost asaltat de promisiuni care mai decare mai convingătoare că noi, cât și voi, cititorii fideli ai revistei noastre, vom fi mereu la curent cu cele mai noi știri și cele mai recente lansări de produse. Pe de altă parte am cunoscut și producători care abia așteaptă o



Am aspira și noi la astfel de sisteme… dacă n-am avea deja

timp, vă voi prezenta şi rezultatele muncii lor, urmând ca împreună cu voi să decidem dacă device-urile realizate de aceştia merită atenţia.

Încet, încep paşii m-au îndrumat şi către o zonă în care se aflau expozanţi ca Saitek, Steelseries, Razer, saz Roccat. După cum ştiţi, sub aceste brand-uri sunt lansate unele dintre cele mai interesante periferice dedicate industriei de gaming. Fiecare dintre aceştia şi-au prezentat mouse-urile, joystick-urile sau alte device-uri cu care şi-au dobândit faima şi în acelaşi timp au încercat să arate lumii noile concepte pe care urmează să le lanseze. Tind să cred că din nou unele dintre ele într-adevăr vor lăsa cu din nou gura căscată o grămadă de gameri, însă toate la timpul lor. Pe de altă parte, am rămas puţin dezamăgit. Nu am dat de Thrustmaster sau favoritul multora dintre români: Logitech. Foarte ciudat.

Într-o altă zonă, ceva mai liniştită ce-i drept, însă la fel de aglomerată, se zăreau doar urme de bliţuri. Curios de fire, am dat iama în zonă să aflu despre



Şi monitoarele se tunează, nu-i aşa?



Guitar Hero III într-o nouă prezentare. De la Phillips

ce e vorba. Nu mică mi-a fost mirarea să constat că încă mai există entuziaşti care se mai ocupă de tuning pentru carcase. Cum toată lumea tinde spre minimizare sau le cumpără personalizate din fabrică, acest fenomen nu mai e atât de puternic simţit printre mase. Totuşi, acolo am putut să admir adevărate opere de artă. Unele pe care le-am mai văzut, însă şi modele noi care au concepte noi, ce aveau teme inspirate din jocuri de actualitate. Foarte multă inspiraţie, îndemânare, ore întregi de muncă şi, nu în ultimul rând, pasiune. Asta vedeam pe chipurile foarte mândre a celor ce le-au realizat. Bravo lor.

În ultima zi de şedere acolo mi s-a întâmplat să ajung într-o zonă a expoziţiei în care erau frumos aliniate după date cronologice o sumedenie de console: Amiga, Vectrex, CPC6128, NES, Megadrive, Neogeo, Jaguar, Super Nintendo, Saturn, Dreamcast etc., ce reprezentau doar o mică parte din această incursiune în timp. Acest lucru m-a impresionat foarte mult. Mă uitam la ele şi nu îmi venea să cred că în urmă cu 10 – 15 ani chiar mă jucam cu unele dintre ele. O bună parte dintre jocurile din acea vreme încă sunt proaspete în memorie de parcă leaş fi jucat acum două zile. Excelentă idee! Doar în acest fel vizitatorii şi-au putut da seama de evoluţia tehnologiei şi de ce ofereau primele console şi ce sunt în stare cele actuale.

Uşă-n uşă cu acest mare „album de familie" se afla o zonă foarte bine delimitată în care erau o mulţime de aşa-zise console de „buzunar". Şi aici am regăsit unele asemănătoare pe care le-am deţinut în urmă cu ceva ani. Evident, linia lor se încheia cu PSP, cu DS şi PS3, însă nu aceasta e ideea. Toate acele joculeţe, mare parte complet funcţionale, erau în posesia unei singure persoane, ocazie cu care a şi primit un loc în cartea recordurilor pentru cel mai mare număr de „handheld-uri" pe cap de... jucător. Asta da pasiune.

În altă ordine de idei, am avut de văzut o grămadă de lucruri interesante pe care cu siguranţă vi le vă voi prezenta şi vouă în cel mai scurt timp, pentru că merită. Sper ca la anul în cadrul aceluiaşi eveniment, acest segment să fie şi mai bogat.

■ **BogdanS**



Ne revedem în 2009. Tot acolo

RESIDENT EVIL 4.5

Prolog

Nu, nu deschideți încă fereastra Google, nu vă voi povesti despre un Resident Evil de care n-ați auzit.

Premisele în jurul cărora am construit acest articol sunt altele. Pe scurt, două: o prezentare a universului acestei serii, cu accent pe (mai) recentul R.E.4 și un preview acid la R.E.5, totul învârtoșat într-un stil Yahtzee.

Accent, pentru că R.E.4 (cel de pe consolă) este considerat cel mai bun dintre ele și este deopotrivă și cel mai bun barometru pentru ce urmează. Acid, pentru că R.E.5. nu este altceva, din ce ne-au prezentat ei până în acest moment, decât același drac mai pieptănat și m-am săturat să tot aud acest clișeu: „next-gen game” și să primesc, de fapt, remake-uri după remake-uri, singurul lucru clar îmbunătățit fiind grafica.



Sigur nu e la noi? E cam căcăcioasă atmosfera

Imbecilizare progresivă

Dacă n-aș ști mai bine, probabil că m-aș lăsa prostit de lenea producătorilor și aș accepta realitatea jocurilor actuale, însă nu e cazul. Resident Evil 4 este, în multe privințe, un pas înapoi față de primele cinci jocuri din serie. Înțeleg nevoia producătorilor de a face trecerea de la imaginile prerenderizate la 3D și de la camera de tip cinema la cele de tip 3rd person, dar nu pot fi de acord cu transformarea jocului din survival horror în action horror și nici cu imbecilizarea gameplay-ului și implicit a noastră, a celor care îl jucăm.

Îmi aduc aminte cu plăcere cum în R.E.2, 3 sau Code: Veronica preferam să fug din calea zombilcilor pentru a-mi conserva muniția atât de rară și de valoroasă, cum deschideam cu frică ușile încăperilor și mă bucuram pentru fiecare resursă găsită. Cartușele și spray-urile de prim ajutor erau împrăștiate logic, iar dulapurile din toalete sau camerele de gardă erau întotdeauna o bucurie.

Resident Evil 4 este, însă, altă mâncare de pește. Omori 2-3 preoți, iluminați, ganados cum vor ei să-i numească, numai zombie nu, pentru că am evoluat și pac, cade loot-ul. De ce la ei au cutii de muniție țăranii (spanioli) care te aleargă cu furcile, nu-mi imaginez. Le țin pentru tine probabil, ca să nu te cocârjezi sub greutatea lor.

Nu mai gândești strategic fiecare pas, nu te mai doare fiecare glonț ratat. Doar aștepți să se apropie ca să le zbori capetele.

Corpurile inerte dispar parcă teleportate în altă dimensiune, la fel și drop-ul, dacă nu te grăbești să-l ridici. Inamicii zboară ca niște cârpe, lovite de gloanțele de 9 mm, ca și cum ar fi fost loviți de obuze, sau invers, avansează fără niciun stres, când le dictează script-ul, în ciuda ploii tale de gloanțe.



Am glumit, am glumit, nu e România… e Spania



Lucruri cât se poate de normale de altfel, în majoritatea jocurilor, pe care nici nu le mai observăm, la fel ca şi sindromul gemenilor. Îmbrăcaţi identic.

Puzzle-urile sunt doar câteva, toate cu rezolvare locală, simple, să nu se sperie pleava să nu mai cumpere jocul. Şi uite aşa, horror-ul s-a dus la culcare.

Era atât de simplu să rectifice problema muniţiei excesive şi a lipsei de tactică şi tensiune. Puteau plasa vânzătorilor câteva porţii, cât să te întrebi dacă sunt suficiente să-ţi ajungă până la următorul M de pe hartă şi gata, aveau o rezolvare mult mai logică şi mai naturală pentru această dilemă. Dar, nu, aceşti negustori nu par decât nişte gemeni, cu iz de ninja şi cu voce groasă, care şi-au deschis adevărate puncte de distribuire a armamentului greu, special pentru tine, singurul maniac de shopping din zonă. Din păcate, ei nu înţeleg de fel de ce ţi-ar vinde, pe lângă lansatoare de rachete şi mitraliere, şi proiectilele necesare funcţionării acestora. Nu-ţi rămâne decât să le găseşti pe mesele bisericilor sau în dulapurile ciobanilor. Să moară de ciudă Kafka, nu altceva.

Handicapare subită

Realizând, probabil, că atmosfera este iremediabil stricată de aceste decizii de marketing şi că, dacă nu creează tensiune în niciun fel, jocul tinde să devină din action horror un boring horror, producătorii au luat o decizie genială. Au trimis pe teren un agent secret cu dizabilităţi.

Da, aţi citit bine, singura soluţie care le-a trecut prin cap nu a fost realizarea unor inamici geniali în comportament, nici dezvoltarea unei poveşti deosebite şi nici intensificarea acţiunii prin procedee clasice genului. Nu, ei s-au gândit că am fi mai stresaţi dacă personajul pe care-l oblăduim este retardat, chior şi bolnav de reumatism; la fel ca toţi ceilalţi agenţi secreţi americani trimişi să o aducă acasă pe fiica preşedintelui. Logic.

Ca jucător înrăit de RPG-uri, dar şi cu experienţa altor survival horror-uri, tendinţa mea naturală, după prima luptă, a fost să ridic de jos grebla cu care m-a întâmpinat posedatu' şi să-i alerg pe ceilalţi cu ea. Ţeapă, armele folosite de posedaţi se teleportează odată cu ei în iad imediat ce-i dovedeşti. Dar, oricum, chiar dacă găseşti printr-un şopron vreun topor sau o lopată, o să realizezi imediat că agentul nostru nu se coboară într-atât încât să pună mâna pe aceste unelte arhaice.

De fapt, el este atât de dur încât niciun pas în lateral nu face, nici nu sare, nici nu se fereşte, doar când vine scriptu' mai rupe de la el. Lovituri de picior nu dă decât în scârbă, când oponenţii sunt la 30 de centimetri de el şi atunci face o paradă de te bufneşte râsu' când îl vezi că sare un metru juma'n aer ca să-i plesnească un 44 peste faţă ţăranului. Nu mai vorbesc de mers aplecat, târâş, privit după colţ, acţiuni blitz sau diversiuni, astea sunt pentru penibili.

Ce om normal la cap ar pierde timpul cu o întoarcere la 90 grade şi o fugă în direcţia respectivă când un trol cât casa aleargă în direcţia lui, după care să trebuiască să mai facă o piruetă, de data asta pentru a găsi ţinta, în loc să facă 2-3 paşi în lateral, fără să piardă monstru' din ochi?

Ca un bonus, agenţii ăştia secreţi au vederea periferică foarte puţin dezvoltată, ochiometric pe la 120 de grade, că de, doar sunt învăţaţi să-şi păstreze focusul, comparativ cu unghiul periferic natural al unei persoane sănătoase, care este de aproximativ 180. Te poţi trezi oricând, mai ales în partea stângă-faţă a corpului, cu ditamai ceafa fără să realizezi sau să-l vezi şi asta datorită noii şi mult mai inteligentei camere over-the-shoulder care intră în acţiune când ţinteşti, dar care, din păcate, nu poate fi mutată de pe un umăr pe celălalt. Pe sistemul the right shoulder is the right one. Yeah, right!



Da, şi nouă ne e dor de tine, zombie drag

Explilog

Acum probabil vă întrebaţi, şi pe bună dreptate, ce-mi veni! Jocurile au de când lumea hibele de mai sus într-o formă sau alta, iar R.E.4 este un joc care nu-şi trage seva din acţiunile descrise, el are alte obiective pe care şi le îndeplineşte, excelând.

Este adevărat şi, spre norocul meu (sau ghinionul, nu vom şti niciodată), am puterea mentală de a accepta aceste constrângeri sau/şi pot face abstracţie de ele, ca nişte rutine ce rulează în background.

Urlu însă, pentru că văd că producătorii ne iau de proşti. Au trecut 3 ani juma' de când a apărut R.E.4 şi acum ne servesc exact acelaşi lucru în 5. Mai mare, cu o grafică extraordinară, cu mai multă acţiune. Nu. Eu nu vreau mai mare, eu vreau mai interesant, nu vreau grafică extraordinară, vreau interacţiune cu mediul şi posibilităţi multiple de exprimare (că tot suntem trupă de şoc aruncată în mijlocul unei ţări din lumea a treia), nu vreau mai multă acţiune, vreau puzzle-uri şi situaţii inteligente care să te facă să gândeşti, înfricoşat şi fără şanse de scăpare, aşa cum ar trebui să fie cu adevărat un Resident Evil next-gen.



Trei runde a câte 3 minute în sistem K-1

Motion capture-ul este tras la indigo din R.E.4, atât pentru protagonist, cât şi pentru zombie-posedaţi, cutiile şi butoaiele sigilate în care îngerii au materializat muniţie, grenade, bani etc. ne aşteaptă la fel de cuminţi şi se pulverizează la fel de nerealist când le spargem cu cuţitul din dotare, ba chiar şi sunetul distinctiv al fiecărui tip de item ridicat a rămas acelaşi. Păi e frumos?

Agentul, altul de data asta, pare chiar mai chior decât primul, pentru că camera (cacofonie, ştiu) nu se mai retrage de pe umărul drept, iar abilităţile lui locomotorii sunt la fel de puţine.



Dacă-ţi plesnesc o lopată!!!

Ca un plus, spun ei, o vom avea alături pe Sheba (o agentă, bineînţeles), care va avea grijă să ne enerveze cu imbecilitatea acţiunilor ei, dar mai ales, pentru că aşa dictează marketingul, ne va ajuta cu gloanţe (asta ne mai trebuia) sau ne va repara, on the spot (că sună bine).

Mediul a devenit parţial destructibil, dar dacă vizual rămâne în stadiul de acum, mai bine nu se mai chinu-

iau. Dulapuri de lemn solid care se prăbuşesc şi se sfârâmă ca nişte castele de cărţi, coşmelii care cad ca frunzele toamna din copaci, fiare împrăştiate care dispar în altă lume şi pereţi de ciocolată. Mulţumim Capcom.

Ei promit multe şi spun că gameplay-ul arătat acum va mai fi finisat, dar eu mă îndoiesc că vor sau că mai pot schimba mare lucru.

Urări de bine

Odată cu schimbările aduse şi crucificate mai sus, producătorii au modificat vrând-nevrând şi felul în care percepi jocurile. Dacă în primele 5 R.E.-uri atmosfera semăna mai mult cu cea din filmul Păsările, în R.E.4 totul se schimbă şi ai impresia că joci Predator. Un Predator cu aceleaşi „păsări” din trecut.

La fel ca şi Predator însă, R.E.4 se dovedeşte a fi un joc de calitate. Am ales varianta Wii, pentru că are cea mai „bună” schemă de control, în detrimentul versiunii PC, care vine cu rezoluţii mai mari, dar fără suport pentru mouse (duh).

Grafica făcea ravagii în momentul apariţiei pe GameCube şi este respectabilă chiar şi astăzi datorită atenţiei la detaliu a nivelurilor, inteligent gândite, deşi excesiv de liniare, dar şi datorită variaţiei şi credibilităţii locurilor prin care jocul te poartă. Cimitire, biserici, castele, labirinturi, conace, ruine, păduri, sate, laboratoare... le avem pe toate.

Efectele de sunet şi muzica excelează aşa cum se întâmplă mai mereu în horror-urile făcute de japonezi şi aduc un aport imens la trăirile şi tresăririle pe care le experimentezi. Te mai zgârie câte o voce a actorilor americani, cu bravada lor penibilă, dar nimic atât de grav încât să te alunge.

Povestea este aceeaşi telenovelă, cu stil, în care personajele din episoadele anterioare revin şi mai duc o bătălie împotriva răufăcătorilor absoluţi salvând pe parcurs şi prinţesa.

Au creat un melanj credibil, poate şi datorită nebuniei scenariştilor, care au gândit mult în avans povestea înainte să o spună.

R.E.4 se află din 2001 în producţie şi au fost respinse multe variante până la cea de faţă, una dintre acestea devenind Devil May Cry, pentru că era prea bună pentru a fi aruncată la gunoi, dar prea departe de universul Resident Evil.



Nu, nu sunt mama ta!

Protagonistul, Leon Scott Kennedy, avansează de la rangul de tânăr recrut în cadrul secţiei de poliţie din Racoon City (Resident Evil 2) în postura de agent special în cadrul guvernului american şi este trimis în prima sa misiune pe teritoriul Spaniei. Unde informatorii raportează că a fost zărită fiica preşedintelui, dispărută de ceva vreme. Misiunea e simplă şi clară: extragerea cucoanei în siguranţă şi cu orice preţ.

Sufletul jocurilor R.E. a fost dintotdeauna atmosfera şi punerea în scenă, iar R.E.4 nu face excepţie. N-aş produce un spoiler atât de mare dacă v-aş povesti cum se termină sau cu ce prieteni sau prietene vă mai întâlniţi pe drum, în schimb aş strica mult din bucuria voastră dacă v-aş spune cum puteţi omorî un ganados cu un singur glonţ sau ce urmează să întâlniţi pe următorul coridor. Au dispărut aproape în totalitate puzzle-urile, însă luptele cu parazitaţii pot fi considerate fiecare în parte un puzzle mai mic, ce poate fi rezolvat cu cap şi eficienţă, sau nu. Vei descoperi curând că preferi să te lupţi cu 10 ganados decât să traversezi coridoare goale care te fac să te gândeşti la ce-i mai rău.

O atenţie sporită au primit-o armele, care sunt mult mai diversificate decât în trecut şi pot fi upgradate. O implementare logică a elementelor RPG, fără a diminua satisfacţia dată de sentimentul de putere atât de căutat şi exploatat în jocurile de gen.

Strategiile de luptă au crescut proporţional, în ciuda reumatismului lui Leon, pentru că provoci efecte diferite cu fiecare armă în parte sau zonă ţintită.

Ghivecele cu plante colorate şi maşinile de scris salvatoare sunt la locul lor şi eşti mereu atent la tot ce faci pentru că ştii că R.E. îţi mulţumeşte pentru munca depusă. Totul este contorizat: numărul de salvări de care ai avut nevoie pentru a termina jocul, timpul în care-l termini, de câte ori ai folosit restartul, chiar şi acurateţea cu care nimereşti ţintele.

Ajungi la sfârşit impresionat şi satisfăcut, dorind mai mult. Şi nu poţi decât să apreciezi cum producătorii au muncit din greu pentru a completa jocul cu misiuni secundare sau alte bonusuri deblocabile, unde, în stilul deja clasic, mai afli una-alta despre ceilalţi eroi ai seriei.

Take 5

În Resident Evil 5 conduci destinele lui Chris Redfield, fost soldat şi membru al trupelor S.T.A.R.S. (în primul R.E). Acelaşi care a luat pe sus laboratoarele Companiei Umbrella din Antarctica pentru a-şi salva sora (în Code Veronica), unde jură să distrugă odată pentru totdeauna conglomeratul malign (plan pus în aplicare în The Umbrella Chronicles).

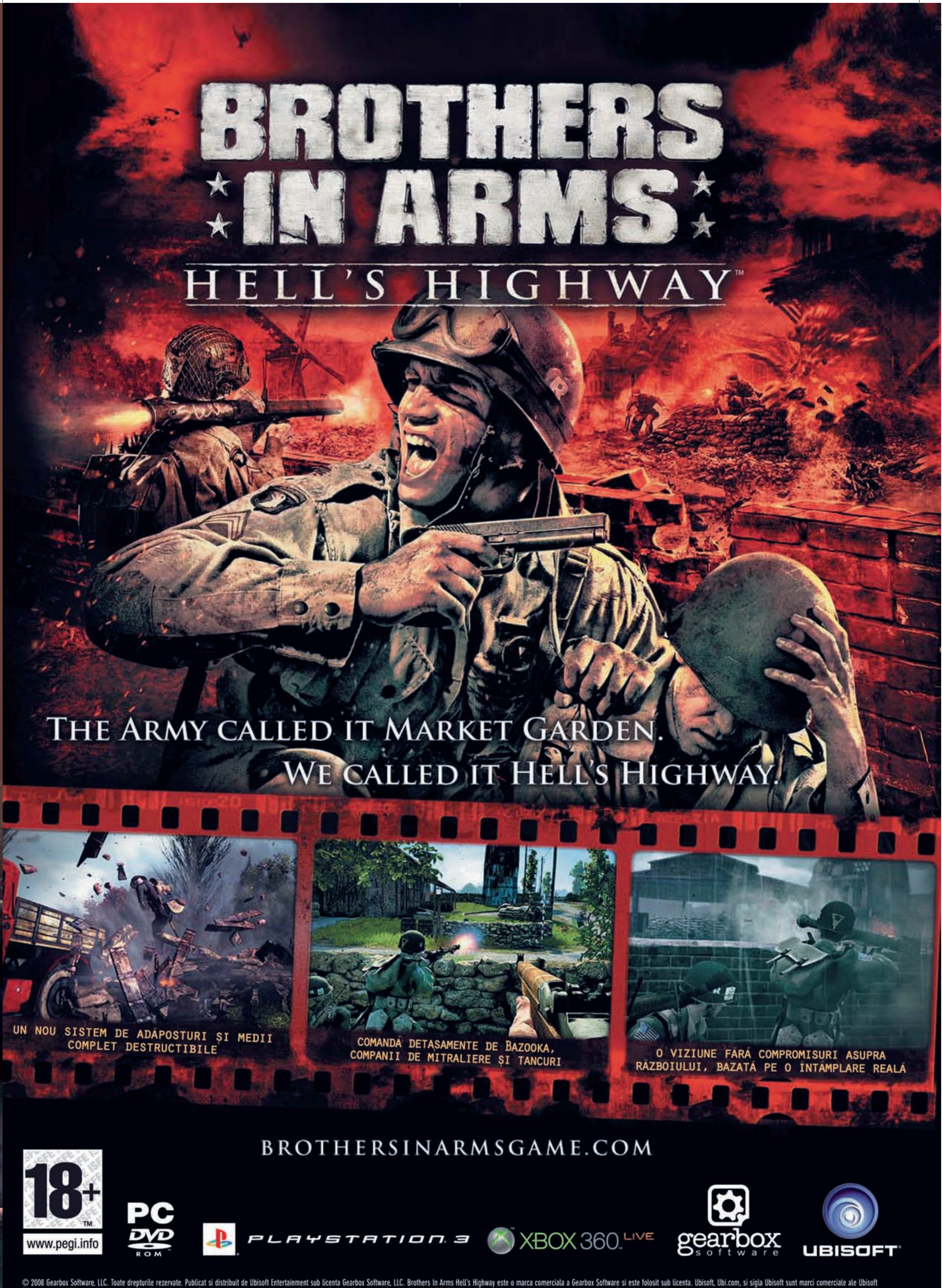
Un om ocupat şi încăpăţânat, după cum vedeţi, şi, probabil cel mai „principal” personaj din serie.

Acum se pare că face parte dintr-o organizaţie care luptă împotriva atacurilor teroriste biologice (BSAA) şi va descinde în Kijuju, o zonă deşertică din Africa pentru a investiga un incident (?!) şi, spun producătorii, va aduce puţină lumină în ceea ce priveşte originea virusului (sper că nu e cu extratereştri).

Au la dispoziţie toate elementele pentru a face un joc excepţional: un deşert din care nu ai cum să fugi, cu nopţi sinistre şi apăsătoare, o gloată de negri supăraţi care d-abia aşteaptă să te înşface prin ghetouri şi aşa mai departe. Lucruri pe care nu le vor folosi decât parţial, pentru că ei continuă lupta de imbecilizare a cumpărătorului, preferând să transforme jocul, din ce am văzut până acum, din Predator în Mumia 2, care nu este un film bun şi nici horror: este doar unul cu efecte speciale frumoase şi cu multă acţiune, că aşa se cere.

■ ncv





BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY
THE ARMY CALLED IT MARKET GARDEN.
WE CALLED IT HELL'S HIGHWAY.
UN NOU SISTEM DE ADĂPOSTURI ȘI MEDII COMPLET DESTRUCTIBILE
COMANDĂ DETAȘAMENTE DE BAZOOKA, COMPANII DE MITRALIERE ȘI TANCURI
O VIZIUNE FĂRĂ COMPROMISURI ASUPRA RĂZBOIULUI, BAZATĂ PE O ÎNTÂMPLARE REALĂ
BROTHERSINARMSGAME.COM
18+
www.pegi.info
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
gearbox software
UBISOFT



GameDev

Jocurile - de la idee la rafturile magazinelor

Câtă muncă se ascunde în coperțile plastifiate ale unui joc? Câți oameni au muncit pentru a ne oferi uneori doar câteva ore de distracție? Ce înseamnă de fapt a face un joc?

Acestea sunt întrebări pe care, sunt sigură, mulți vi le-ați pus, din simplă curiozitate sau poate chiar pentru că, după o anumită vârstă, v-ați pus problema unei cariere. Ce carieră poate fi mai plăcută pentru un gamer decât una care să țină de industria jocurilor?

Foarte multă lume, totuși, își închipuie că este suficientă o idee revoluționară de joc pentru a deveni un al doilea Molineux. Dacă acum câțiva ani, când industria jocurilor se afla încă „în scutece", așa ceva ar fi fost posibil (deși nici măcar atunci nu era), acum concurența potențialilor producători de jocuri este foarte mare și procesul de a intra în domeniu, foarte complicat. Nu este însă imposibil; de aceea Level consideră folositor să debuteze această serie de articole care va analiza variile meserii necesare pentru a crea un joc, procesul în sine de creație și ce presupune acesta, precum și multe interviuri cu oameni care deja lucrează în domeniu și pot oferi sfaturi și detalii „interne" despre ce presupune crearea unui joc.

La început a fost ideea

Aproape toți gamerii pe care îi cunosc (inclusiv eu) au avut cel puțin o idee de joc, deseori surprinzător de originală, și au crezut că asta este tot ce le trebuie pentru a intra în această mirifică industrie a divertismentului digital. Deși într-adevăr, ideea este cea care stă la baza procesului, a face din ea un produs comercial nu este o treabă ușoară și nici măcar plăcută. A dezvolta o idee de joc este similar cu a dezvolta o afacere și pleacă de la planificarea acesteia în detaliu prin crearea de specificații complete, precum și de documente care să descrie procesul de dezvoltare în sine.

Producția unui joc poate fi împărțită pe etape și

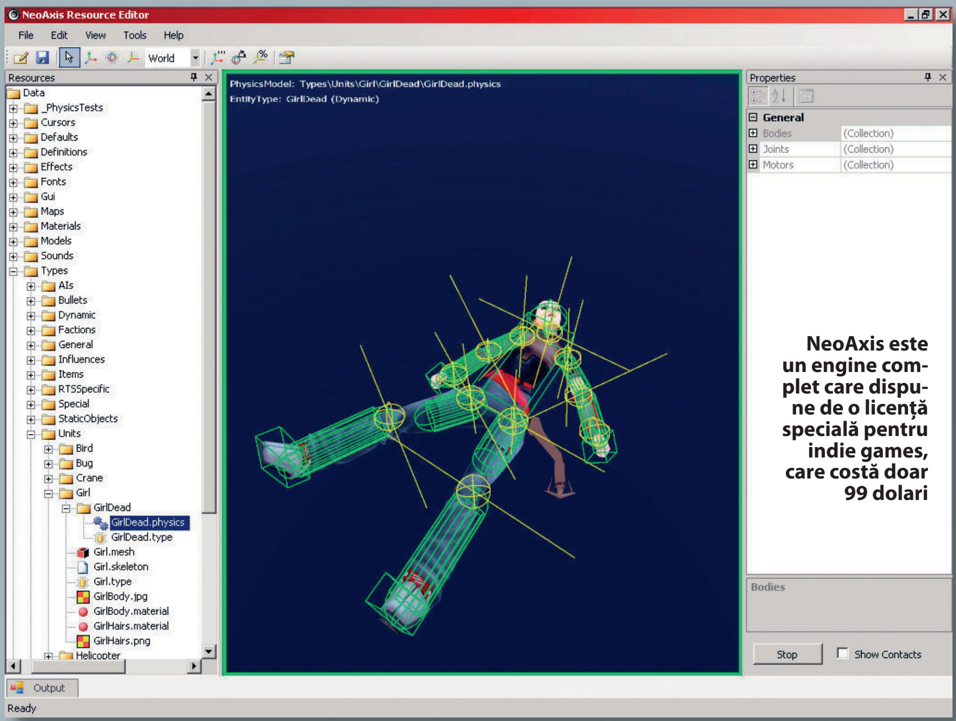


Cintiq, seria profesională de tablete grafice de la Wacom. În România le puteți găsi de la 4500 de lei în sus.

debutează tocmai cu această planificare, urmată cel mai des de crearea unui demo pe baza căruia puteți încerca să obțineți finanțare. Dar până a ajunge aici, este nevoie de cunoștințe temeinice legate de industria jocurilor, dar și de economie, management, în sine pașii care trebuie urmați pentru a deschide o afacere. Plus foarte, foarte multă experiență de joc și un ochi critic, capabil să analizeze ce anume a făcut din jocul preferat o experiență atât de plăcută și ce anume a deranjat cel mai tare la un joc pe care nu v-a făcut plăcere să îl duceți la capăt. De asemenea, experiența de lucru în industria jocurilor este extrem de folositoare, dacă nu chiar absolut necesară pentru a putea visa măcar la crearea propriului joc. Din fericire, spre deosebire de acum câțiva ani, când pentru un român fără dor de ducă era imposibil să lucreze în industria jocurilor aici, acasă, acum avem (din păcate, cu o concentrație prea mare în Capitală) suficiente locuri de muncă disponibile în acest domeniu. Ubisoft și Electronic Arts sunt doar doi dintre producătorii de jocuri globali care au centre de dezvoltare la noi. O ocheadă pe orice site de joburi vă poate convinge că oferte de angajare există, și încă din plin.

Alături de locul de muncă, experiența gamedev poate fi mult îmbunătățită prin crearea de mod-uri cu editoarele deja existente pentru mai toate jocurile care contează. Aurora Toolset vine inclus cu Neverwinter, TES Construction Set cu Morrowind/Oblivion, există un editor de niveluri pentru Portal/Half Life 2, Age of Empires permite de asemenea creare de hărți și așa mai departe. În plus, există o infinitate de unelte și engine-uri gratuite și chiar open source, care permit nu numai crearea unui joc, dar și înțelegerea principiilor de programare (și planificare) în acest domeniu. În plus, cu precădere proiectele open source dispun și de comunități, uneori destul de cuprinzătoare și adesea dispuse să ajute nou-veniții și să răspundă la întrebări.

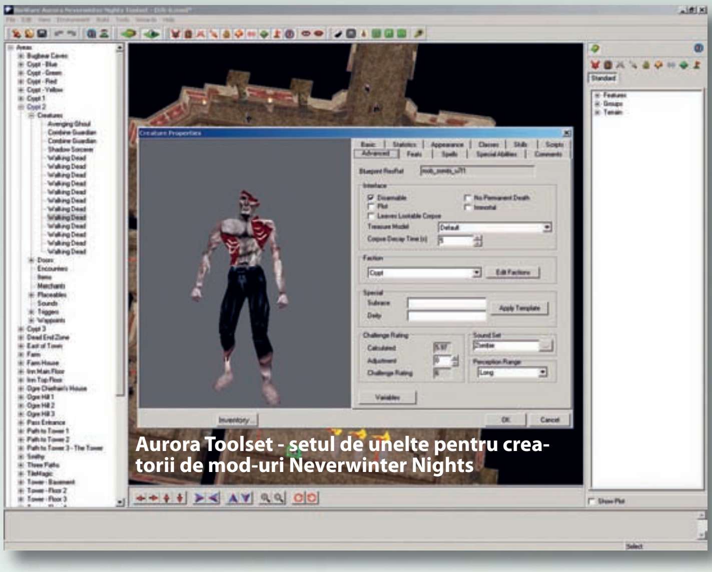
Multe companii de jocuri își selectează angajații tocmai dintre cei care crează mod-uri, hărți și diverse alte materiale care se adaugă experienței de joc, inclusiv tutoriale, ghiduri, chiar și povestiri sau scenarii. Similar cu producțiile hollywood-iene, dezvoltarea unui joc implică o echipă deseori de câteva sute de oameni care lucrează ani de zile pentru a termina un joc. Lucrul nu se termină nici măcar după data lansării, pentru că atunci intervine dezvoltarea de patch-uri, add-on-uri, expansion-uri și așa mai departe. În plus, suportul tehnic trebuie oferit clienților în mod constant, iar cele mai multe jocuri dispun și de (multe) persoane implicate în managementul comunităților de fani. Iar acestea sunt doar câteva idei din ceea ce implică dezvoltarea și comercializarea unui joc.

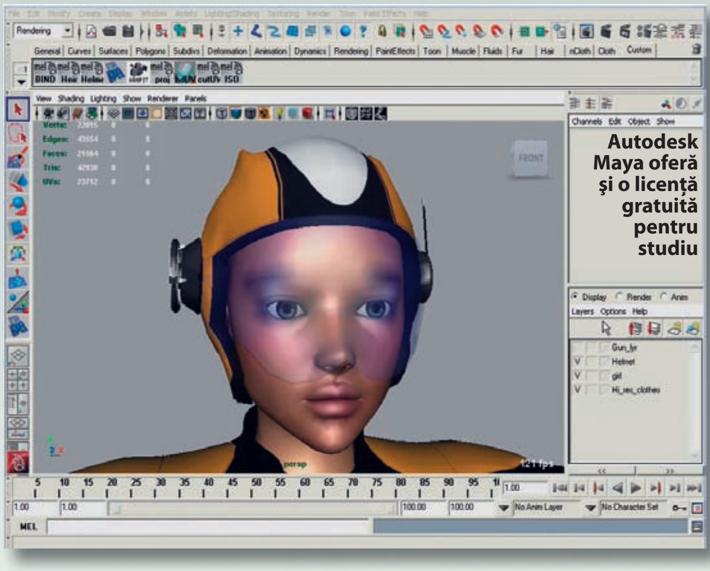

NeoAxis este un engine complet care dispune de o licență specială pentru indie games, care costă doar 99 dolari

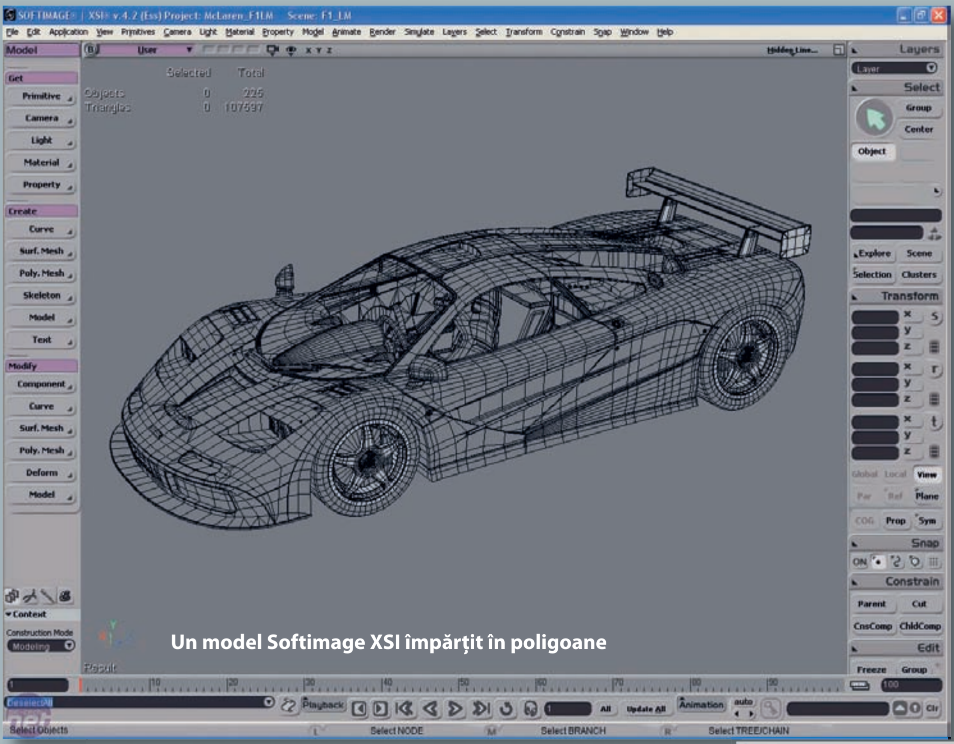
Echipă și planificare

În mod comun, odată ce a trecut de faza inițială de planificare și obținere de buget, dacă este cazul (și, între noi fie vorba, 99% dintre idei sau „pitches" nu obțin buget), un joc intră în stadiul de producție. După cum bine știți, acest stadiu se împarte în dezvoltarea sau utilizarea unui engine grafic și fizic deja existent - sunt mai rare cazurile în care se pornește de la un engine complet nou - dezvoltarea capabilităților engine-ului ales pentru a se potrivi jocului în cauză (ceea ce implică multă muncă de programare a AI-ului, a level designului, a dialogurilor, a editorului de quest-uri și așa mai departe). În paralel, se dezvoltă modelele, texturile, animațiile, obiectele jocului (pornind de la desenul efectiv și până la modelul 3D obținut în Maya, 3D Studio Max), scenariul (cele mai multe editoare finisate de jocuri, ca de exemplu Aurora Toolset, vin echipate și cu editoare de dialoguri care permit orchestrarea unui eveniment în joc), coloana sonoră (de la piesele muzicale efective și până la vocile personajelor). În acest stadiu, este recomandabilă și dezvoltarea unui website care prezintă detalii asupra jocului „în facere"; acesta este ideal să conțină știri, jurnale ale programatorilor (dev diaries), artwork-uri, screenshot-uri, modele și orice material care poate contribui la crearea hype-ului din jurul jocului. Forumurile de asemenea sunt de dorit pentru că le permit viitorilor „clienți" să ofere feedback - tot aceștia sunt probabil cel mai bun grup țintă când vine vorba de lansarea unei versiuni închise de beta, în care se testează și se rezolvă cea mai mare parte a bug-urilor.

Ca metodologie de dezvoltare, industria jocurilor preferă procesul de producție clasic, închis, care implică utilizarea de unelte de management precum Microsoft Project, Open Air, Project Insight, unelte de code management precum Totoise SVN, software de concept planning (cum ar fi MS Visio) sau prezentare, cum ar fi clasicul PowerPoint sau soluțiile mai avansate și mai scumpe


Aurora Toolset - setul de unelte pentru creatorii de mod-uri Neverwinter Nights


Autodesk Maya oferă și o licență gratuită pentru studiu



Un model Softimage XSI împărțit în poligoane

de la Macromedia (Breeze).

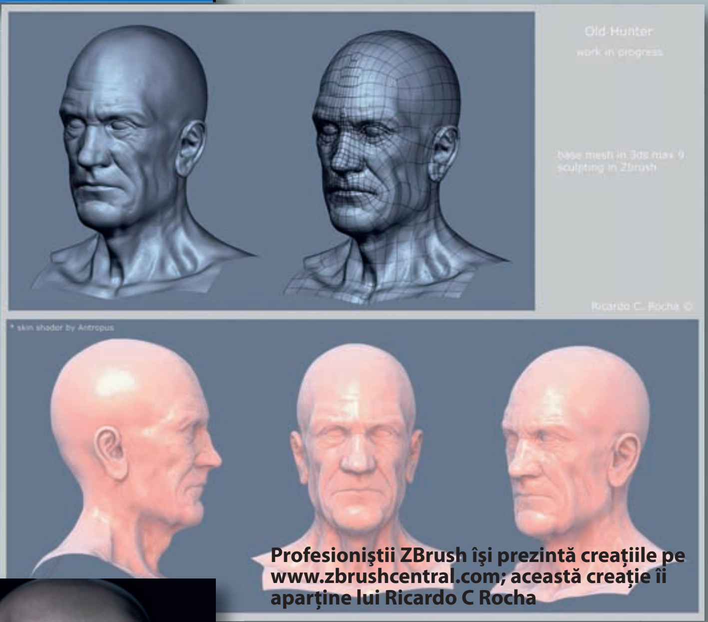
O echipă clasică de programatori ai unui joc se împarte cel mai des astfel: producătorul, care are rolul de a supraveghea și coordona întreaga activitate de dezvoltare a jocului. El știe în ce stadiu se află programarea AI-ului, ce trebuie să mai facă echipa de artiști, precum și unde se află cei responsabili de sunet. Adesea, pentru că dezvoltarea unui joc este o muncă titanică, se apelează la așa-numiții „third party contractors”, companii mici și specializate pe un anumit domeniu. Producătorul trebuie să cunoască și progresul acestora și cel mai adesea este implicat în procesul de selectare.

Game designerul este persoana care se ocupă cu conceptul în detaliu al jocului și este de asemenea responsabil să supravegheze și să direcționeze toată ceata implicată. Acesta creează layoutul (să îi spunem interfața jocului, deși implică mai mult decât atât), detaliază conceptul și definește gameplay-ul. În sine, noțiunea de game designer este controversată și nu și-a căpătat încă o recunoaștere universală, pentru că această funcție este ceea ce mie îmi place să numesc o „struțo-cămilă”, adică este nevoie de un număr atât de mare de skill-uri din domenii atât de diferite, încât este practic imposibil de descris. Foarte mulți dintre game designerii actuali sunt la bază scriitori, dar cunoștințe cel puțin medii de programare, artă, compoziție sunt esențiale pentru a crea un set de specificații viabile. În plus, sunt necesare și cunoștințe de psihologie, atât pentru a putea lucra cu o echipă cuprinzătoare de oameni tehnici, cât și pentru a fi capabil să creeze o experiență de succes pentru cei care vor cumpăra și juca jocul.

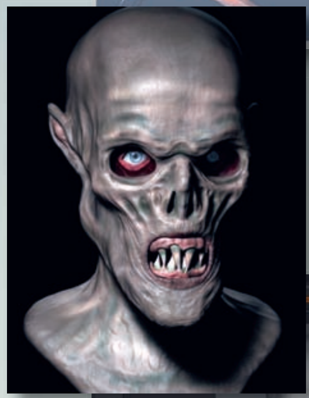
Echipa de programatori are cel puțin un team leader, dar în funcție de complexitatea proiectului, acesta este împărțit în bucăți cât mai independente posibil; acestea sunt apoi distribuite către echipe separate, care conțin, evident, și un leader. Există în programare o zicală care spune așa: dacă o femeie poate face un copil în 9 luni, în cât timp pot face un copil două femei? A scrie cod este oarecum similar cu graviditatea, pentru că este foarte greu să coordonezi dezvoltarea a două sarcini diferite care urmează apoi a fi îmbinate, darămite să ai o singură bucată de cod care trebuie „scrisă” de mai mulți programatori, fiecare cu stilul și personalitatea proprie. Aici intervin uneltele de control al versiunii, care practic centralizează întregul cod și țin o evidență a update-urilor.

„Împărțeala” unui joc poate fi făcută așa: o echipă se ocupă exclusiv de programarea AI-ului, o alta are ca obiectiv principal crearea editorului, iar o alta lucrează la interfața grafică (GUI - Graphical User Interface) a jocului. Deseori, intervine o echipă adițională care integrează toate aceste părți. În funcție de metodologia aplicată, echipele pot fi compuse din cinci (scrum, agile) până la câteva zeci de programatori și există reguli (extreme programming) care presupun distribuirea a doi programatori pentru același cod, care lucrează alternativ pe post de coder/ tester. Cu cât este mai bine pus la punct modul de dezvoltare, cu atât sunt mai reduse șansele ca versiunea finală să fie plină de bug-uri. În plus, există echipe de testeri care, în mod suprinzător, nu se joacă toată ziua, ci folosesc diverse aplicații de testare automată și dezvoltă ei înșiși cod pentru a crea rutine de test. În mod normal, odată ce este găsit și rezolvat un bug, script-ul de testare este actualizat și, de fiecare dată când este rulat, va verifica și bug-ul acum rezolvat.

Iată deci numai câteva detalii generale care totuși sper să vă ajute să vă faceți o părere cât de complicat este să creezi un joc. Evident, aici vorbim de producători mari, care prin - să spunem - standardizarea procesului și ridicarea ștachetei tehnologice, forțează costul de dezvoltare să rămână foarte ridicat. În cazul unui joc independent și cu finanțare puțină, acest tablou masiv poate fi redus la o scară (mult) mai mică, dar niciodată nu va reuși un om sau o mână de oameni să ofere singuri o alternativă la World of Warcraft, de exemplu - cel puțin, nu într-o perioadă de timp suficient de mică încât tehnologiile folosite să rămână competitive.

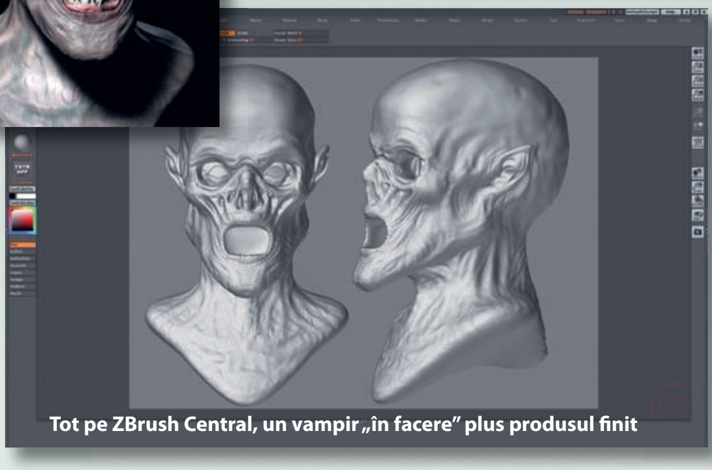


Profesioniștii ZBrush își prezintă creațiile pe www.zbrushcentral.com; această creație îi aparține lui Ricardo C Rocha



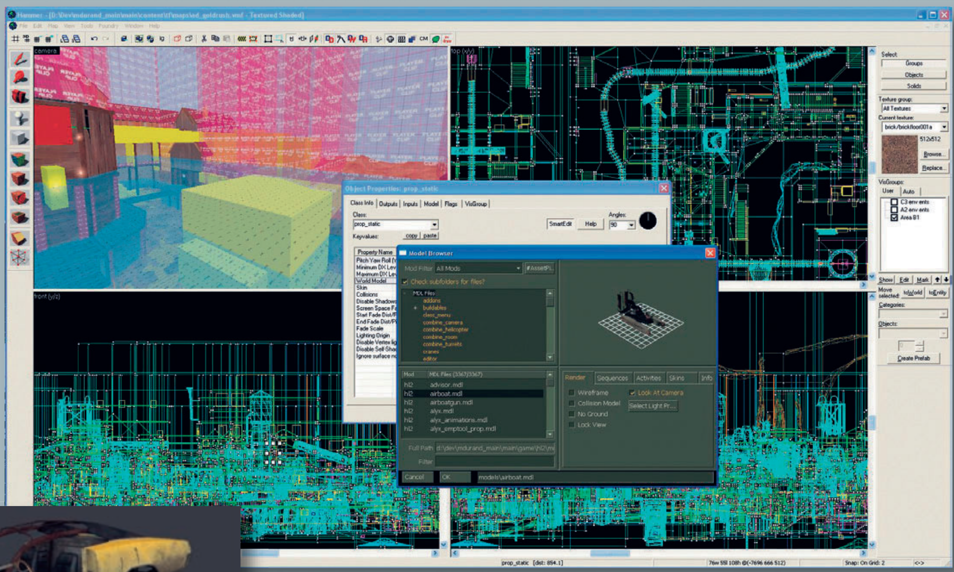
Singur în întuneric

Dacă totuși ceea ce a fost descris mai sus este peste posibilitățile unui individ, există modalități de a deveni cunoscut, dacă ideea jocului este bună și complet pla-



Tot pe ZBrush Central, un vampir „în facere” plus produsul finit

nificată. Dacă aspiraţi să deveniţi parte din industria jocurilor, mai ales ca programator, ideal ar fi să petreceţi o perioadă de ucenicie la una din companiile de game-dev. Chiar dacă visul vostru este să deveniţi scenarist, level designer, artist sau chiar game designer, o perioadă petrecută la o astfel de companie tot este bine-venită. Deşi ofertele de angajare în domeniu sunt destul de multe, majoritatea se referă din păcate la posturi de programator. Cunoştinţele necesare includ C, C++, .Net, SQL, dar şi alternativele mai ieftine precum PhP, MySQL sau Java Script. Ca tester, cerinţele includ o experienţă bogată de gaming, dar şi o cunoaştere profundă a aplicaţiilor MS Office sau, mai bine spus, o familiaritate cu sistemele de calcul care să depăşească media. În general, testerii lucrează cu platforme de bug reporting, cel mai des create intern, extrem de multe documente, precum şi unelte de testare automată care adesea implică şi cunoştinţe de programare. Ca level designer, veţi folosi editorul jocului la care lucraţi pentru a crea niveluri. Şi aici este nevoie de cunoştinţe de programare, dar şi un bun simţ artistic şi chiar cunoştinţe de geometrie 3D. Ca scenarist, nu veţi folosi aproape niciodată clasicul Word, ci cel mai des unelte interne care vă permit să testaţi „live" comportamentul „actorilor" voştri. Deşi pare absurd, chiar şi în acest caz este recomandabil să fiţi familiar cu JavaScript, C, C++ şi altele, pentru a înţelege mecanismele din spate şi pentru a vă cunoaşte limitările.





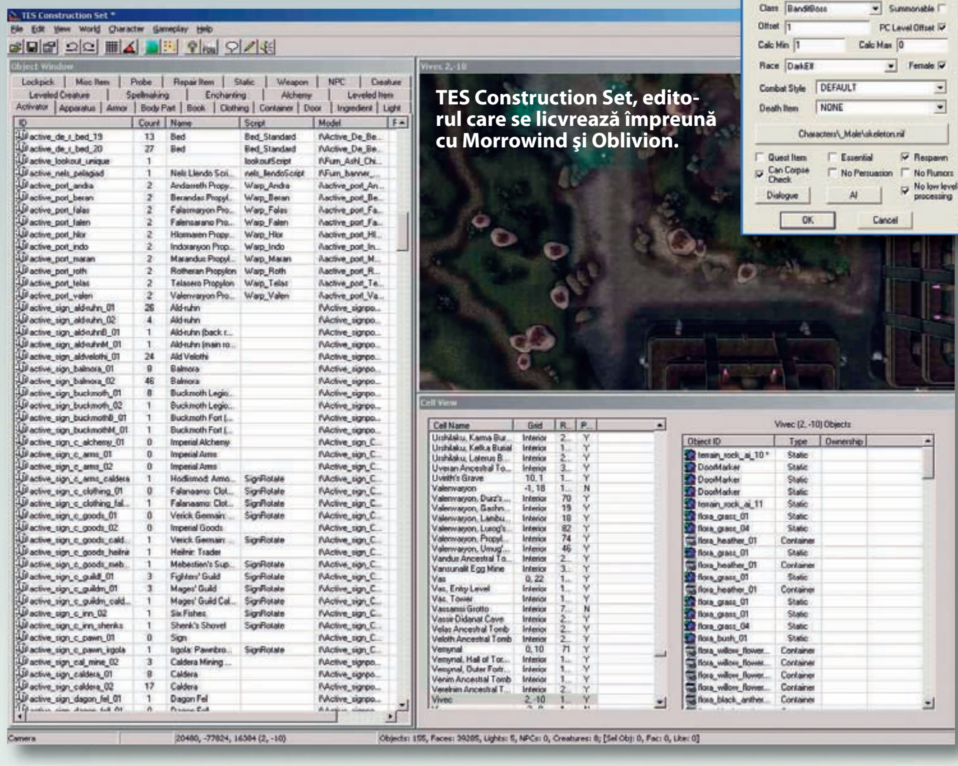
Source, engine-ul de la Valve care stă la baza Half-Life 2 sau Team Fortress

Pentru planificarea unei idei de joc, va trebui să scrieţi multe documente. Ştiu că pare banal, dar nu este; o aplicaţie software mai de Doamne-ajută dispune de cel puţin câteva zeci de documente de planning, care includ doar descrierea în detaliu a funcţionalităţii jocului. De exemplu, dacă vreţi să creaţi un FPS, trebuie să aveţi până şi o listă cu shortcut-uri, o bună idee asupra item-urilor din joc şi formule detaliate care să explice calculul damage-ului în funcţie de tipul armei şi skill-ul personajului, dacă este cazul. Trebuie să aveţi o idee cum va arăta fereastra de chat, dacă este cazul, prin ce taste sau combinaţii de clic de mouse veţi controla avatarul, ce ar trebui să conţină o hartă şi chiar şi ce unelte ar trebui să conţină editorul pentru a crea un scenariu. Indiferent cât de bine veţi planifica jocul, tot vor fi în final o grămadă de aspecte încă nedefinite. Ideal ar fi să supliniţi documentele de specificaţii cu multe, multe desene care să reliefeze cât mai bine modul în care va arăta jocul şi interfaţa lui. Acestea pot fi desenate de mână sau, mai bine, create cu aplicaţii precum Photoshop, Corel Draw, chiar şi Paint sau PowerPoint, Visio (care este cel mai bun în opinia mea) - ideea este să folosiţi un software pe care îl cunoaşteţi foarte bine în aşa fel încât să puteţi modifica foarte uşor aceste concepte. În cazul în care intenţionaţi să obţineţi şi finanţare sau doar să vă găsiţi o echipă, este bine să aveţi la îndemână şi o structură a jocului, o planificare a procesului de dezvoltare, un număr estimativ de programatori, o bună înţelegere a tehnologiilor pe care le veţi folosi, cel puţin un artist, precum şi o bucată de scenariu gata. De asemenea, estimarea costurilor şi o analiză de piaţă (cu ce jocuri veţi concura) vă pot crea o imagine de om serios care şi-a făcut temele, în faţa oricărui investitor.

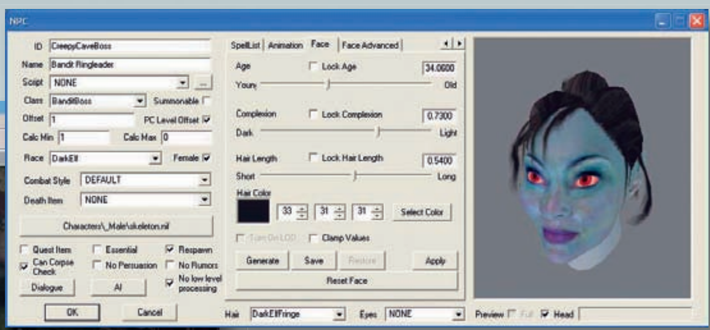
Din gura maeştrilor

În numerele viitoare, vom încerca să vorbim direct cu „maeştrii", oameni implicaţi în industria jocurilor şi care ne pot oferi sfaturi foarte bune despre ce înseamnă crearea unui joc şi ce trebuie neapărat să ştiţi ca viitori novici în acest domeniu. De asemenea, vom trata subiecte mai puţin cuprinzătoare în această descriere generală a game development-ului, cum ar fi crearea de indie games şi pieţele disponibile pentru comercializarea acestora (ca Steam, de exemplu), ce e acela hype şi cum se poate genera, eventual chiar o prezentare a celor mai utilizate engine-uri şi costurile de licenţă ale acestora (care, dacă nu vorbim de open source, sunt foarte mari, vă spun de acum). Aşa că, dacă aveţi întrebări şi subiecte pe care le-aţi dori detaliate, trimiteţi cu încredere scrisori (normale sau digitale) redacţiei, la level@level.ro, sau subsemnatei, la lara@level.ro.

■ **Lara**



TES Construction Set, editorul care se licvrează împreună cu Morrowind şi Oblivion.



PC

DEMIGOD™

Neo-legendele Olimpului

GEN: Strategie/RPG **PRODUCĂTOR:** Gas Powered Games **DISTRIBUITOR:** Stardock **LANSARE:** februarie 2009 **ON-LINE:** www.demigodthegame.com

La fel ca majoritatea aspectelor care fac parte din viaţa post-modernistă, şi industria jocurilor suferă de aceeaşi mare (şi ireparabilă?) bubă: lipsa de comunicare. Nu numai că falia dintre producător şi consumator se adânceşte progresiv, dar şi raporturile dintre distribuitor şi producător dobândesc o bine definită artificialitate. De altfel, criza comunicării este poate singura explicaţie pentru faptul că producătorii învaţă rareori din propriile greşeli şi din miriadele de forumuri ce nu au alt scop decât să furnizeze feedback de la jucători. Încăpăţânarea de a nu privi şi a nu înţelege este aproape infinită şi prost afişată. Fiindcă jucătorul este cel care vede cel mai bine ideea din spatele unui joc, într-o manieră pur obiectivă. El poate separa uşor punctele forte ale unui titlu de bubele existente. Ca dovadă stă cantitatea impresionantă de conţinut creat de utilizatori pentru jocuri cunoscute precum Neverwinter Nights, Half-Life, The Elder Scrolls IV: Oblivion sau Warcraft III, conţinut care exploatează la maximum calităţile aplicaţiilor menţionate.

Lăsaţi eroii să vină la mine

Iată, însă, că şi în lumea gri care a devenit gaming-ul mai apar din când în când anomalii - minţi colorate sau minţi care se mai uită în jur şi leagă sinapse. Vreau să cred că şi cei de la Gas Powered Games se încadrează în această categorie. Cu mai bine de un an în urmă, ei au întrevăzut potenţialul unui mod de Warcraft III intitulat Defense of the Ancients (sau DotA, pentru cunoscători). Ţinând cont că un campionat de DotA este aproape la fel de cunoscut ca şi cele de Starcraft, intuiţia lor nu a fost deplasată. Peste 60.000 de oameni se înghesuie să joace DotA numai în camerele neoficiale, nu doar în cele de pe Battle.net.

Conceptul din spatele DotA este unul simplu şi, ca orice lucru ce deţine calitatea simplicităţii, creează foarte uşor dependenţă. Mod-ul preia unii eroi din campania principală a jocului, introducându-i pe alţii ca atare, folosindu-se de modelele unităţilor normale, şi îi conferă fiecăruia patru abilităţi unice. Fiecare erou aparţine de una din cele două baze de pe hartă, în mijlocul căreia se află o super-structură ce trebuie protejată de inamic. Chiar dacă bazele generează periodic unităţi, singura unitate direct controlabilă este eroul. Celelalte se vor confrunta pe trei culoare diferite, încercând să dărâme turnurile ce apără calea spre baza inamică. Rămâne ca voi să schimbaţi sorţii bătăliei folosindu-vă numai de această unitate erou şi, pentru ca viaţa să vă fie mai uşoară, puteţi cumpăra până la opt obiecte (poţiuni consumabile sau artefacte) care să vă îmbunătăţească parametrii sau să vă vindece în caz de primejdie. Deşi durează mai bine de o oră (sau chiar două, depinde în ce sfere înalte jucaţi), un meci de DotA nu îşi pierde niciodată din atractivitate. Aceasta fiindcă eroii avansează în nivel şi jucătorul trebuie să aleagă strategic pe care din cele patru abilităţi să le activeze primele şi pe care să le îmbunătăţească. În plus, obiectele achiziţionate se pot combina pentru a forma artefacte puternice care oferă, în plus faţă de cele obişnuite, abilităţi noi. Din nou, jucătorul trebuie să plănuiască încă de la început spre ce obiect(e) de final de joc ţinteşte.

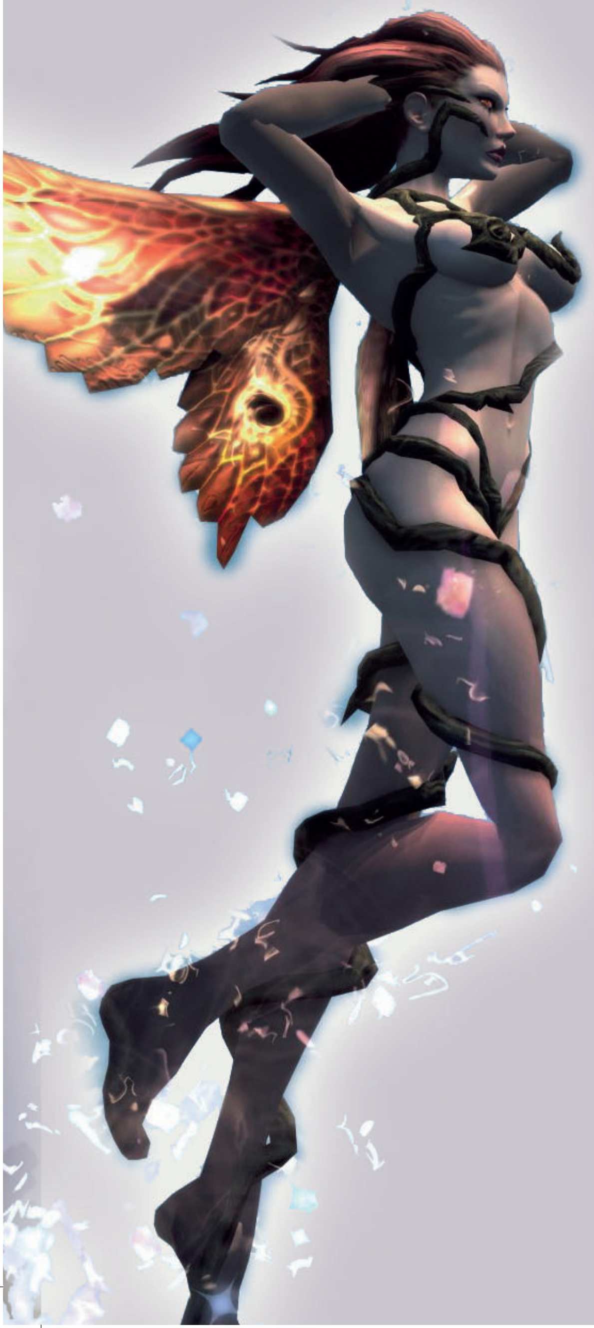

Aşa scăpăm noi de muşte


Îi compătimesc dentistul

Jocul celor de la Gas Powered Games, intitulat Demigod, porneşte de la o premisă puţin mai deplasată:



Fum(at)ul ucide



nu vă veţi mai juca din senin, doar din proprie plăcere, ci vă veţi ajuta eroul (unul din numeroşii semi-zei care atestă calitatea de iepuraşi playboy pofticioşi a zeilor) să ocupe locul vacant rămas printre zeităţi după una din micile şi obişnuitele lor răsturnări de situaţie. Diferenţa fundamentală între Demigod şi DotA constă în faptul că Demigod oferă două moduri de joc. Dacă alegeţi tipul de erou Assassin, veţi avea parte exact de ce vă aşteptaţi: bătălie în stil DotA, pe un număr de culoare care depinde de la hartă la hartă. Fiindcă Demigod nu se limitează la o singură hartă, ci vă va arunca în decoruri variind de la platforme cu cascade plutitoare, la labirinturi vulcanice. Ca şi în DotA, eroul va dobândi experienţă pe câmpul de luptă şi banii vor curge din uciderea unităţilor inamice. Dacă în schimb veţi alege să jucaţi ca General, veţi gusta un stil de joc mult mai apropiat de Supreme Commander şi vă veţi petrece timpul mai mult prin bază, construind structuri din care să iasă unităţi puternice care să vă ofere avantajul pe câmpul de luptă. Nu doar experienţa de joc este inspirată din Supreme Commander, al cărui engine grafic este folosit cu succes şi în Demigod. Greu de crezut, dar engine-ul a făcut bine trecerea de la texturile şterse robotice din strategia SF, iar acum se delectează cu personaje colorate care, conform producătorului, nu amintesc de viitorul posibil, ci de viitorul unui univers fantastic alternativ, în care progresul nu a fost unul tehnologic, ci unul de natură magică. Potenţa engine-ului se face simţită şi în posibilitatea de a apropia şi îndepărta camera de câmpul de luptă, precum şi în detaliile personalizate, vizibile în funcţie de distanţa camerei faţă de animaţiile care ne interesează.

La pomul lăudat... te duci cu ochiul critic

În măsura în care Demigod păstrează formula de joc de 5 vs. 5 jucători, prima întrebare care se pune este

Limba Huba-Buba



una legată de echilibrarea experienţei de joc. În acest moment este greu de imaginat prin ce abilităţi ar putea un erou de tip general să compenseze forţa brută cu care se desfăşoară eroul asasin pe câmpul de luptă. Producătorii au sugerat însă că diferitele puncte de interes pe culoarele confruntării au o valenţă strategică mai adâncă decât în DotA. Cu alte cuvinte, dacă în DotA singurul mod de îmbunătăţire a unităţilor era să distrugeţi clădiri din baza inamică, fapt care avea ca urmare obţinerea de super-unităţi cu o viaţă comparabilă cu a eroilor de nivel mare, în Demigod fiecare punct de interes cucerit vă va da posibilitatea să deblocaţi construirea unor clădiri cu noi unităţi pe care să le vedeţi în acţiune. Prezenţa celor două tipuri de eroi va da probabil naştere la cooperări strânse între jucători, dar şi la combinaţii aproape invincibile de eroi.

A doua întrebare, la fel de firească, priveşte gradul de diversitate a unităţilor, obiectelor şi eroilor. În mare parte, DotA a avut succes datorită faptului că oferea peste 77 de eroi pentru măcel (este foarte posibil ca patch-urile aplicate mod-ului să fi schimbat această cifră) şi că dispunea de mai bine de 110 obiecte care să adâncească strategia de joc. Deocamdată, în Demigod sunt prezenţi eroi de tip asasin precum Rook, cetatea ambulantă din poze, care poate canaliza forţa turnurilor din bază sau poate nimici forţele inamice folosind un atac



Tauren… warrior?



Catapultozauri



The Crow - Reloaded



Rezultatele secetei de anul acesta

cutremurător cu ciocanul, dar şi un schelet plutitor care poate manipula atât focul, cât şi gheaţa. Printre eroii de tip general se numără şi Oak, un golem care poate trimite în puncte izolate de pe hartă o super-armă, ce distruge orice cu ajutorul unor raze de energie. Numărul total de eroi şi obiecte, precum şi abilităţile lor sunt încă necunoscute. Nici numărul unităţilor necontrolabile nu a fost încă dezvăluit, deşi ne putem delecta deja cu bovine infanteriste, îngeri corupţi, succubus-uri sau favoriţii mei – catapultozaurii, care vă vor ajuta să doborâţi mai uşor clădirile inamice.



În concluzie, este greu de spus dacă Gas Powered Games va reuşi să ne aducă o îmbinare armonioasă de genuri. Totul depinde de cât timp şi efort sunt dispuşi să investească producătorii în diversificarea conţinutului din joc. Mai ales în măsura în care el nu va dispune de o campanie single player, cu excepţia exerciţiilor în care ne vom lua la trântă cu eroii controlaţi de calculator, numai bune de jucat înainte de a ne aventura în turneele care se vor desfăşura on-line. De admirat este faptul că GPG încearcă să spargă gheaţa consolidată atât în jurul relaţiilor cu publicul, cât şi cu distribuitorii. În primul caz, producătorul a făcut deja publică o versiune beta care le permite muritorilor de rând care au comandat jocul în avans să se implice în procesul de producţie a acestuia. Pe de altă parte, colaborarea dintre GPG şi Stardock este unică în industria gaming-ului, în măsura în care distribuitorul se implică cu propria divizie în procesul de dezvoltare a aplicaţiei, iar producătorul îşi coordonează aproape liber campania de publicitate. Demigod va fi lansat prin Impulse, o alternativă la Steam pe care Stardock încă o definitivează, dar care va dispune printre altele şi de promoţii software precum licenţe antivirus. Surprinzător, jocul va fi distribuit fără protecţie, producătorul fiind convins că update-urile lunare şi conţinutul adiţional disponibil prin platforma Impulse vor fi suficiente pentru a motiva cumpărătorii. Dacă este să ne ghidăm după destinul DotA, reţeta nu are cum să dea greş. Mulţi jucători se vor înghesui măcar din curiozitatea de a vedea un concept creat de fani ridicat la alt nivel de către profesionişti. Şi, probabil, la fel de numeroase vor fi şi serverele neoficiale.

■ **Absynthe**


AGE OF
CONAN
HYBORIAN ADVENTURES
OSTILITĂȚILE ÎNCEP...
...23 MAI 2008!
LIVE
FIGHT
EXPLORE
WWW.AGEOFCONAN.COM
18+
www.pegi.info
THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED
paradox
FUNCOM
Eidos
STRĂBATE ȚINUTURILE ÎNTINSE ALE REGELUI CONAN, PORNEȘTE ÎNTR-O CĂLĂTORIE BRUTALĂ ȘI CALCĂ PE URMELE CELUI MAI MARE EROU FANTASTIC DIN LUME. TĂRÂMUL SĂLBATIC AL HYBORIEI TE AȘTEAPTĂ.
Windows și butonul Windows Vista Start sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale grupului de companii Microsoft în SUA și/sau în alte țări, și "Games for Windows" și sigla butonului Windows Vista Start sunt utilizate cu licență acordată de Microsoft. © 2008 Funcom, toate drepturile rezervate, © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN®, CONAN THE BARBARIAN® și siglele, personajele, denumirile și asemănarea personajelor sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Conan Properties International LLC în SUA și/sau în alte țări cu excepția notificărilor speciale. Toate drepturile rezervate. Funcom Utilizator Autorizat. Eidos și sigla Eidos sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Eidos Interactive Ltd în SUA și/sau în alte țări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Distribuit în România de Best Distribution, tel 021-408.30.90, fax. 021-408.30.91, e-mail: info@bestdistribution.ro.
Games for Windows

PC X360

Velvet Assassin

GEN: Action **PRODUCĂTOR:** Replay Studios **DISTRIBUITOR:** Gamecock Media Group **LANSARE:** Q4 2008 **ON-LINE:** www.velvetassassin.com

Bond. Jane Bond

Nici nu a apucat să se răcească bine preview-ul la Call of Duty: World at War că am primit ordine de sus să mă uit peste Velvet Assassin, următoarea bijuterie a infamilor Replay Studios (nu am auzit de ei în viața mea...). Încep să mă documentez și ce să vezi? Surpriză! Acțiunea jocului are loc tot în timpul celui de-al Doilea Război Mondial...

De data asta, însă, aveți noroc. Am jucat Call of Duty și acum nu mai trebuie să-mi citiți prejudecățile referitoare la jocurile inspirate din eternul conflict. Trebuie doar să le suportați pe cele despre clișeul femeii asasin în slujba guvernului. Așadar, să purcedem...

Iarna nu-i ca vara...

... și nici eroina noastră Violette Summer nu-i ca Violette Szabo. Cine a fost această Violeta cu nume dintr-o țară vecină cu noi, vă întrebați? A fost o spioană pentru Aliați în timpul războiului, care a fost capturată, torturată și executată, dar se spune că nu înainte de a opune rezistență cu un pistol automat și cu o furie cum doar o dată pe lună îți e dat să vezi (îmi cer scuze dacă am ofensat-o pe cititoarea de sex feminin a revistei Level cu această glumă misogină. O rog să-mi adreseze plângerile ei împreună cu o poză pe e-mail). Pe viața acestei Violette Szabo a fost bazat jocul și, după ce au englezit-o de tot pe franțuzo-englezoaica măritată cu un francez de origine maghiară, producătorilor li s-a părut că au un personaj suficient de unilateral cât să nu îi doară căpșorul pe gamerii de azi.

Violette (Summer, pentru că doar la ea mă voi referi de acum încolo) a crescut într-un lagăr de concentrare, supusă la tortură fizică și psihică până la vârsta de 20 de ani. Glumesc. De fapt a avut o copilărie fericită în Anglia până când tătarii i-au ars satul. ... m-ați prins iar, dar vă rog să nu mă învinuiți, încercam doar să-i fac povestea mai interesantă. Violette a fost un copil normal care a crescut devenind o tânără frumoasă și inteligentă care lucra într-un salon de înfrumusețare când a izbucnit războiul. Singura mișcare logică era, desigur, să intre în industria de armament, unde a fost recrutată rapid de MI6 și transformată într-o mașină de ucis așa cum se cuvine unei fete de la țară cu înclinații stilistice.

Unde tragedie nu e, nici storyline nu se încheagă, așa că scenariștii i-au omorât în grabă fetei o mătușă și soțul, pe urmă au sărit peste niște scene din viața ei și au hotărât să ne-o prezinte în comă pe patul de spital în timp ce războiul se desfășoară afară „dar și înăuntrul ei". Da, probabil ați ghicit: majoritatea jocului este compus din amintirile ei în timp ce se zbate între viață și moarte și o să auzim ca la Prince of Persia câte un „La naiba, că nu așa s-o întâmplat! Stai să-mi aduc aminte..." de câte ori moare în joc. Inovație, mi-e dor de tine.



O fi fost vreo pisică?

Thief 4: Some British Chick

Aș vrea să pot garanta că am terminat cu cinismul pe ziua de azi, dar adevărul e că scriu din mers și sunt pe cale să abordez gameplay-ul jocului, deci nu promit nimic.

Velvet Assassin va fi un joc stealth („3rd person sneaker", dacă vreți) și cel mai ușor îmi este să fac analogie cu seria Thief, care a fost cam singurul reprezentant notabil al genului, poate în afară de Manhunt. Spre deosebire de Thief, însă, jocul de față se va desfășura la persoana a 3-a în mare parte datorită faptului că protagonistul e o protagonistă îmbrăcată într-un costum mulat din piele neagră. Sunt sigur că materialul are aplicație practică deși părerea mea umilă e că mătasea ar fi mai indicată cuiva care încearcă să se furișeze dat fiind că





Preselecție „Dansez pentru tine"


Planul A: urmărește asasina în terenul care-i conferă avantaj


Planul B: nu gândi tridimensional. Nu are de ce să stea pe acoperiș.

pielea are prostul obicei să scârțâie în cele mai inoportune momente și să te oblige să explici că „fotoliul a făcut așa, nu eu".

Visarea eroinei noastre inconștiente ne va purta prin bine-cunoscutele decoruri ale celui de-al Doilea Război Mondial, păstrând o atmosferă mai urbană sau cel puțin nocturnă. Pe scurt, umbre. Ca și în Thief și Manhunt, umbrele vor fi prietenele noastre cele mai bune. În fine, ele, cuțitele și armele de foc. Și morfina. Rămânând la umbre deocamdată, ele vor fi dinamice, ceea ce înseamnă că se vor modifica în formă și poziție în funcție de intensitatea și direcția luminii. Violette va străluci roz pentru ochiul nostru în momentul în care va fi ascunsă de inamici, efect care mi se pare un pic neadecvat, dar presupun că de-aia nu sunt game designer.

Odată ce ne-am alipit la o umbră, Violette se poate furișa ca o pisică îmbrăcată într-un costum mulat din piele care nu scârțâie în spatele soldatului inamic și printr-o singură mișcare să-l execute înainte să apuce să zică „Achtung!". Un ecran roșu și o tăietură de cuțit mai târziu, ni se va prezenta opțiunea de a-l buzunări pe răposat sau de a îndesa cadavrul în regiuni greu accesibile de către inamici. Da, se pare că și în Velvet Assassin AI-ul inamic va trece de intelectul unui oposum și vor reacționa mai mult sau mai puțin natural la vederea lui Schultz mort pe jos. Mie, personal, niciodată nu mi s-au părut naturale 100% reacțiile gărzilor, indiferent cât de genial erau scriptate (Thief 3). Dacă eu îl văd pe colegul meu de muncă și camaradul de război care pe deasupra mai e și pe tură zăcând într-o baltă de sânge, o să încep să mă agit. Până aici toate bune și frumoase, dar nu cred că aș avea un alert-o-meter care scade cu timpul până revin la normal și pășesc nonșalant peste el câteva minute mai târziu. Mă rog, presupun că e unul din compromisurile pe care trebuie să le facem pentru a evita o cădere nervoasă.


Headshot!

Din cele mai vechi timpuri, armata s-a confruntat cu o problemă serioasă referitoare la soldați: nu stau tot timpul cu spatele la tine. În cazurile de genul acesta o luptă față în față e singura soluție și armele de foc devin arma principală, dar câteodată acestea lipsesc cu desăvârșire și inamicii sunt la fel de neînduplecați, așa că trebuie să ne folosim puterile supranatu- …morfină. Să nu vă închipuiți că senzuala Violette ar fi narcomană. Ideea e că în momentul unei doze de morfină, ecranul se luminează, timpul se mișcă mai încet, permițându-ne să ne ferim de gloanțe și lovituri de altă natură. De asemenea, Violette apare îmbrăcată într-un halat alb murdar de spital. Explicația e că de câte ori Violette „visează urât", se zvârcolește în somn, și Helga, asistenta medicală, face o pauză de la clisme și îi face o injecție cu morfină. Ceea ce cumva îi alterează amintirile sau îi dă puteri supranatu- … habar nu am care e logica, nu mă întrebați.



Impresii finale

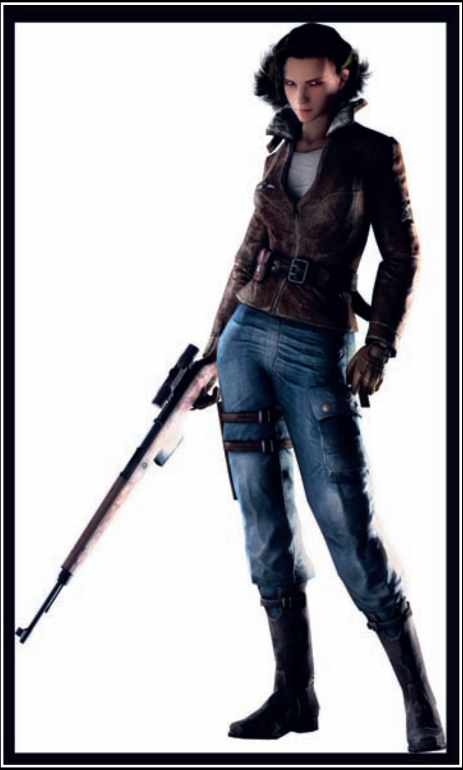
Printre alte chestii minore ale jocului se numără un sistem de experiență și puncte cu care putem cumpăra health points, efecte mai puternice ale morfinei (un exemplu bun pentru generația tânără de gameri) et cetera. De asemenea, fetița e parșivă din fire ca toate femeile de altfel (serios, nu am


Flăăăcăăăări... aaard în flăăă-căăăări...

nimic cu tine, glumesc doar) și se folosește de trucuri cum ar fi focuri cu amortizor trase în suprafețe îndepărtate pentru a distrage atenția, sau furtul de inele. De grenadă. De la brâul inamicilor. Fără ca aceștia să-și dea seama. Miroase a Oktoberfest.

Din punct de vedere grafic, jocul arată foarte bine cu umbrele dinamice menționate mai sus și efectele vizuale din momentele psihedelice ale Violetei. Mare lucru, din păcate, nu se prea știe despre partea tehnică a jocului, iar mie nu-mi place să-mi formez o opinie finală despre un joc înainte să îl încerc așa că posesorii de X-Box360 și PC cu sistem de operare Windows vor trebui să aștepte încă o lună pentru a vedea ce-i pot pielea și costumul de piele asasinei de catifea.

■ **Paul Policarp**



PC X360

DUNGEON HERO

GEN: Action RPG **DISTRIBUITOR:** FireFly Studios **PRODUCĂTOR:** Gamecock **LANSARE:** primăvara 2009 **ON-LINE:** www.dungeonhero.com



Arhitect în sânge

Când a fost anunţat jocul, unul din cele mai interesante lucruri cu care se lăuda Dungeon Hero era că va fi singurul joc care arată ca un dungeon adevărat, nu doar un loc unde vin eroii pentru a se îmbogăţi, sau unde un party de la orice MMO fantasy intră pentru a bate un boss şi a-i fura cămaşa de pe spate. Ideea de a face un joc al cărui element de bază este un dungeon realist, detaliat, profund şi aşa mai departe este una interesantă, dar în niciun caz nu este pe cât de nouă sau de rar întâlnită spune reclama lui Dungeon Hero. Un dungeon realist şi-a făcut apariţia pentru prima oară în Ultima Underworld, iar conceptul a continuat să evolueze până la o complexitate destul de mare în Arx Fatalys, jocul ce trebuia să fie Ultima Underworld 3. Aceste jocuri aveau în comun un lucru, erau RPG-uri pur sânge ce puneau accentul pe interacţiunea dintre personaje, pe statisticile jucătorului şi aşa mai departe. Dungeon Hero nu este un astfel de joc, aşa că, cel puţin din perspectiva unui titlu de acţiune, se va realiza în sfârşit ceva care să schimbe percepţia generică despre dungeon-uri.

Se poate spune că povestea jocului are câteva similarităţi cu The Lord of the Rings, în mare parte pentru că aminteşte în unele locuri de un incident ce a avut loc în minele din Moria cu mult timp înainte de epopeea inelului. Dungeon-ul din jocul nostru este un loc murdar, plin de sărăcie, de câţiva troli, goblini şi de minereu cu care aceste creaturi încearcă să îşi câştige existenţa. Nu tocmai ceva din The Lord of the Rings, dar, la fel ca dwarfii din Moria, goblinii au săpat adânc, foarte adânc. În căutarea lor pentru bogăţiile pământului care le asigură viaţa de zi cu zi, aceştia au coborât mai adânc decât a fost vreodată cineva şi atunci au mers şi mai adânc. Au săpat până ce au dat de un alt loc, ce nu ar fi trebuit descoperit şi din care nu poate ieşi nimic bun. Simplu spus, un grup de goblini excesiv de zeloşi au săpat până ce au spart bariera dintre lumea muritorilor şi moarte. Din fisuri a ieşit moarte, mai precis, undead, abominaţii din os şi carne putrezită şi creaturi mult mai înfricoşătoare. Venind din tărâmul morţii, aceste creaturi nu ştiau



Grămada cere vârf!

decât un singur lucru: să omoare, aşa că asta au şi început să facă. Goblinii erau acum în faţa unei probleme mari, în afară de sărăcie. Pe lângă faptul că erau mâncaţi de troli cu fiecare ocazie, luptele constante dintre clanuri şi eroii ocazionali care se credeau în Dungeon Keeper, acum aveau pe cap şi o invazie de creaturi de dincolo de moarte. Fiind goblini şi ceva mai deştepţi decât păreau în Arx Fatalys, aceştia decid să facă singurul lucru onorabil într-o asemenea situaţie, onorabil pentru un goblin desigur. Promiţând bogăţii nemaivăzute, glorie nemaiauzită, nemurire şi probabil chiar un exemplar de Duke Nukem Forever, goblinii au reuşit să convingă un mare luptător de nivelul 1 să vină până în dungeon şi să îi ajute cu o mică problemă. Măritul erou de nivelul 1 care nu a fost în stare să îşi cumpere măcar o armură decentă înainte de misiune apucă să facă doar un pas în dungeon până goblinii sigilează singura ieşire şi se jură că îl vor lăsa să plece abia după ce îi va ajuta cu mica lor problemă, troli giganţi, clanuri rivale şi invazia întregului tărâm al morţii. La fel ca orice erou care se respectă, el este de acord să îi ajute pe goblini, după ce în prealabil îşi dă seama că oricum nu are cum să iasă şi că are şanse mari să moară de unul singur.

Spălător profesionist de caverne

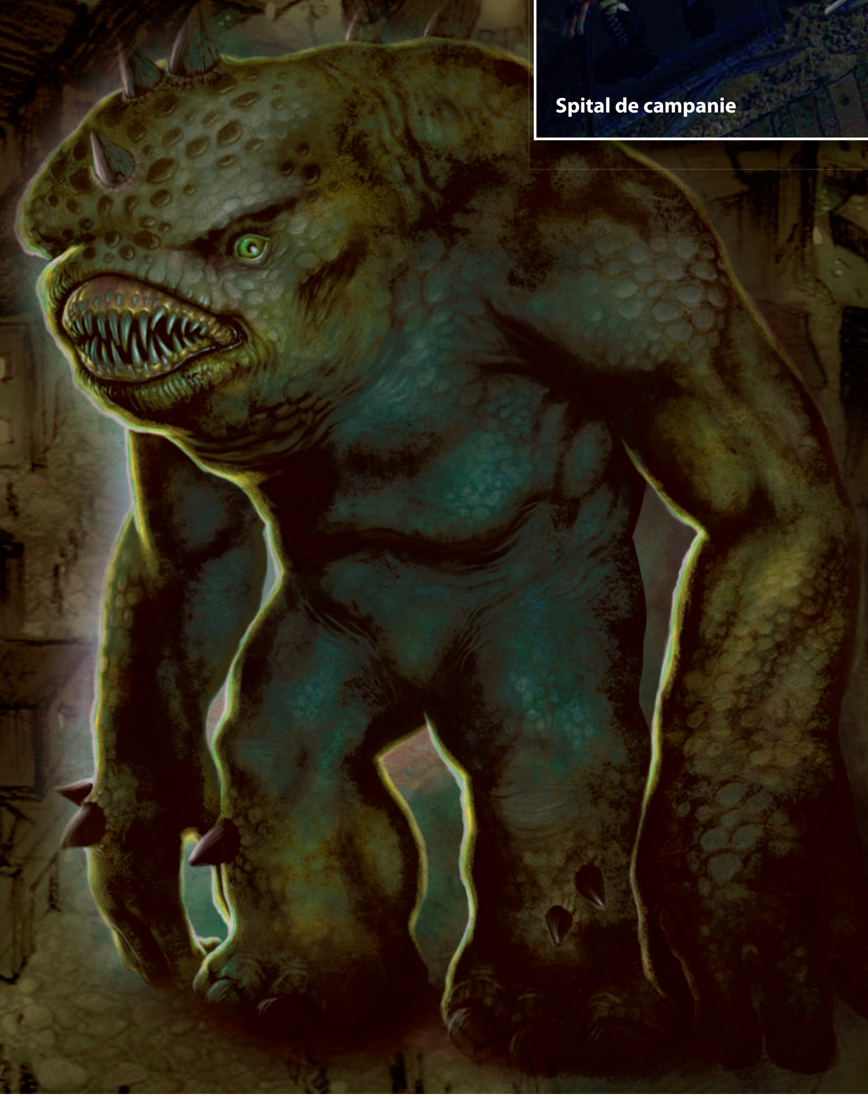
Pe măsură ce personajul omoară diverse lucruri, va creşte o bară de experienţă. Când bara ajunge la un anumit punct, personajul creşte în nivel, la fel ca la orice alt RPG de la începutul timpului şi până acum. Odată crescut în nivel, jucătorul va primi un punct foarte valoros ce va putea fi investit în abilităţile sale de luptă. Nu s-ar putea spune că acestea sunt multe la număr, doar vreo 300, iar pe parcursul jocului nu veţi putea să alegeţi decât 100 dintre ele. În aceste abilităţi se încadrează atacuri mai puternice organizate într-un skill tree similar cu cel al lui The Witcher şi în aproximativ aceleaşi categorii generale: atacuri rapide, atacuri puternice, contraatacuri, atacuri cu scutul, atacuri la jugulară, lovituri cu capul, bocanci în genunchi şi aşa mai departe. În joc vor exista şi combo-uri, înşiruiri de atacuri al căror rezultat final este mai puternic decât damage-ul fiecărei lovituri în parte. Aceste atacuri nu vor fi greu de realizat dintr-un motiv foarte simplu. Designerii jocului au spus de la început că nici măcar ei nu vor să se chinuie să ţină minte combinaţii de butoane şi direcţii, aşa că un combo poate fi executat în mod manual sau printr-o simplă apăsare a unui buton în funcţie de preferinţele jucătorului. Intenţia a fost de a scădea din luptele în care apăsatul aleator de butoane este cea mai bună metodă de a câştiga. S-a pus accentul mai mult pe sincronizarea unei lovituri cu un moment de slăbiciune al oponentului, pe poziţia personajului faţă de inamic şi pe managementul ţintelor. În ciuda lucrurilor pe care le-am putut vedea în Assassin's Creed, atunci când cineva este înconjurat de 4-5 persoane a căror intenţie este de a-l ucide pe individul respectiv, nu vor ataca unul câte unul, ci mai degra-



Balada pocitaniei



Spital de campanie





Vechi, dar bun



Ador... unicornii



Ambuscadă într-un beci



Ai să-mi schimbi o sută?

bă vor avea tendinţa să sară toţi odată şi să nu se oprească până când individul este la pământ. Dungeon Hero foloseşte cea de-a doua filozofie a luptei, ceea ce va însemna că va trebui să aveţi mare grijă când atacaţi un membru al unui grup de inamici pentru că ceilalţi vă vor înconjura şi nu vor avea nicio reţinere când vine vorba să vă înfigă o lamă în spate înainte să faceţi primul pas. Combat-ul este un melee brutal, sângeros, la care jucătorul este încurajat să se folosească de toate atacurile sale pentru a supravieţui. Sistemul de luptă este făcut în aşa fel încât să poată fi înţeles de oricine, să poată fi folosit de oricine, dar să necesite ceva talent pentru a fi dus până la potenţialul său maxim, după deviza „uşor de învăţat, greu de stăpânit".

Meseria mea: culegător de capete

Fiind în esenţă un hack and slash, nu veţi avea ocazia să faceţi prea multe lucruri în afară de măceluri, decapitări sau degete înfipte în ochi, dar vor exista şi câteva momente în care va trebui să navigaţi terenul. Acest aspect al jocului este simplu, dar nu foloseşte aceeaşi deviză ca sistemul de combat, pur şi simplu este simplu, banal, scos parcă din Assassin's Creed. Când jocul a fost prezentat ultima oară, s-a menţionat că Dungeon Hero nu este în niciun caz un platformer, dar elemente precum săritul peste o prăpastie sau căţăratul peste un zid şi alte astfel de evenimente marca Tomb Raider ar da bine la joc.

Atmosfera generală a jocului este una de război de tranşee, similară cu Primul Război Mondial, numai că aceste tranşee nu sunt doar un câmp de luptă, pentru goblini, aceste scobituri în pământ reprezintă casa lor. Aici trăiesc, aici îşi văd de lucru şi se vor lupta alături de jucător pentru a-şi păstra casele. Tranşeele vor fi pline de viaţă: fierarii vor merge să îşi ia metal şi cărbune pentru a făuri arme, doctorii, nepricepuţi cum sunt, vor alerga de acolo-colo încercând să îşi da seama cum să nu îşi omoare pacienţii, iar la foc de tabără goblinii vor sta de vorbă, vor cânta la instrumente şi vor adormi sperând să se trezească ziua următoare.

În momentul actual nu sunt informaţii despre cerinţele pe care le va avea jocul. Acţiunea va avea loc într-un subteran masiv care aproape că va avea propriul său cer, aşa că cerinţele nu vor fi la fel de mici pe cât se aştepta de la un dungeon crawler. Având în vedere că vă veţi petrece mult timp în tunele întunecate, nu ar trebui să aibă cerinţe de sistem exagerate. Data de lansare a lui Dungeon Hero nu este fixată deocamdată, tot ce se ştie este că va fi gata la jumătatea anului viitor. Jocul nu s-ar putea spune că promite multe, dar se aşteaptă să aducă o experienţă autentică de dungeon, aşa cum au făcut Ultima Underworld şi Arx Fatalys. Rămâne de văzut cât de bine va reuşi să se ridice la acel standard.

■ **Discordless**



Cel mai cel din curtea şcolii

Eram acum câteva zile cu cioLAN şi cu alţi câţiva la o bere târzie şi vorbeam despre diferite lucruri specifice unor cretini la o bere. În timp ce se discuta despre câte lună şi în stele, unul dintre noi se juca pe telefonul mobil o prostie de joc, dar atât de haios încât în curând toată lumea de la masă îşi aştepta rândul. Brusc, cioLAN are o epifanie şi începe să bată câmpii pe marginea subiectului internet de acum câţiva ani, despre sumele pe care le plăteam pentru a putea sta la internet cafe ca să ne verificăm e-mail-ul şi despre modul în care acum stăm la două noaptea pe o terasă uitată de lume şi ne jucăm un joc online pe un telefon mobil. Se pare că în ziua de azi nu te mai poţi duce nici la toaletă fără a lua cu tine un device capabil să te ţină în contact cu cei din lista de messenger. De aceea nici nu mă mai mir când aud cifre ce depăşesc unsprezece milioane de utilizatori pe care îi are un joc online.

Din nefericire, acest joc este unic şi el este World of Warcraft. Transformat deja într-un adevărat curent cultural, WoW este în momentul de faţă cel mai de succes joc al vremurilor noastre şi aduce venituri colosale Blizzard-ului, una dintre cele mai sexy, trendy şi mai pe val companii producătoare de jocuri ale mileniului trei. Cum nicio vacă de lapte nu este lăsată să convieţuiască în pace cu taurul comunal atâta timp cât mai poate fi mulsă, WoW nu este nici el lăsat în paragină astfel încât să putem spune despre el că şi-a trăit traiul şi şi-a mâncat mălaiul. Aşa că anul trecut, în ceea ce o să rămână un ianuarie de basm pentru milioane de jucători, a fost lansat un prim expansion pentru World of Warcraft, numit The Burning Crusade. A ridicat level cap-ul de la 60 la 70, a mai introdus 10 puncte de talente (crizând întreaga comunitate, fiecare privindu-le ca pe un nerf de zile mari), a introdus o zonă nouă, câteva instanţe noi şi posibilitatea de a-l pocni pe Ilidan de să-i sară capacele. Şi să nu uităm de nivelarea celor două părţi beligerante, prin introducerea a două rase noi, câte una de căciulă, pentru ca hoarda să poată juca paladin, iar alianţa să poată juca şaman.



Cavalerul fără cap

Acum este momentul pentru cel de-al doilea expansion, Wrath of the Lich King, care nu va mai veni cu atât de multe schimbări ca primul expansion. Adică va fi exact la fel, cu singura excepţie că nu mai sunt introduse două clase noi, ci doar una. Death Knight sau cavalerul morţii, pentru a-i da Pruteanului ce-i al Pruteanului, va face deliciul jucătorului, introducând un element de poveste total diferit faţă de ce eram obişnuiţi. DK-ul, un fost luptător pentru dreptate, ce se bătea din răsputeri cu forţele negativiste ale lui Arthas, a luat-o în bască la un moment dat şi s-a reîncarnat în ceea ce ura el cel mai mult: în unul dintre luptătorii lui Arthas. Cu un stil de luptă ce nu se aseamănă cu nimic din ceea ce ştiam până acum, Death Knight va fi un aliat foarte puternic atât în instanţe, cât şi în arene sau battlegrounds.

Ceea ce urmează să vă spun de acum încolo să nu luaţi ca literă de lege, deoarece modus operandi se mo-



dificã de la patch la patch, în funcţie de feedback-ul primit de la comunitatea de beta testeri. Aşa că modul în care Death Knight-ul (ca şi restul claselor de altfel) funcţionează momentan poate fi complet diferit când expansion-ul va apărea în magazine.

Aşadar, v-am spus deja de câteva ori până acum că acest cavaler al morţii va aplica lovituri de lopată într-un mod nou şi interesant. Cred că ar fi cazul să vă spun şi cum. Până acum, cele trei resurse de care fiecare clasă se folosea pentru a aplica loviturile sale specifice erau mana, rage şi energy. Prefer să păstrez numele lor în engleză deoarece mi se pare stupid să le numesc mânie sau energie. Acum, la aceste trei s-a mai adăugat o a patra numită runic power. Această nouă resursă va creşte asemănător cu rage-ul warrior-ului, în funcţie de loviturile pe care le dă şi le primeşte. Cu cât primeşte mai multe şuturi în fund sau se foloseşte de abilităţile sale, cu atât mai repede îi creşte această runic power. Acum intervine partea frumoasă. DK-ul se mai foloseşte şi de o a doua resursă pentru a da nana. Runele. Întreaga putere a DK-ului stă în runele pe care şi le mâzgăleşte pe arme şi pe care le controlează după propria sa plăcere. Runele pe care le desenează pe paloş îi acordă diferite abilităţi ca regenerarea vieţii, forţă brută, forţă mai puternică pe o clasă de rune sau alte asemenea ce vor fi adăugate în timp. Pe lângă runele de pe armă, el mai are sub control alte şase rune, câte două pentru fiecare clasă. După cum suntem obişnuiţi, şi DK-ul are trei ramuri de talente pe care se poate profila: blood, frost sau unholy. Fiecare dintre ele are un mod diferit de abordare, transformând complet clasa. Astfel blood este echivalentul unui warrior axat pe distrugeri cât mai mari. Lipsit de timp morţi între mobi şi cu un damage mare, blood DK-ul este o adevărată maşină de crescut în nivel. Frost DK este un cavaler al frigului, care este mai mult pe post de controlor de trafic. Îngheaţă, încetineşte, ţurţureşte, ninge şi pescuieşte la copcă unde vrea el. Are destule probleme momentan şi nu prea este jucat de comunitate.

Ca fapt divers, la capitolul tanking, un DK de nivel 71 îmbrăcat în echipament verde (adică deloc impresionant) şi cu aproape (remarcaţi termenul de aproape) opt mii viaţă a tank-at o instanţă mai bine ca un druid cu douăzeci de mii viaţă şi în echipament cules din Black Temple. De-a dreptul impresionant, dar un lucru care eu sper că va fi reglat, deoarece eclipsează total restul claselor.

Blood Knight-ul unholy este de departe cel mai spectaculos de jucat. Un fel de warlock îmbrăcat în plate, care dă cu barda, aruncă cu blesteme în stânga şi în dreapta şi are şi vreo patru, cinci animale rele de companie. Un pic cam dezechilibrat momentan, deoarece este cam greu să dai jos un caster în tablă, care te căsăpeşte chiar şi după ce îl omori. Căci da, după ce moare, DK-ul unholy se transformă într-un demon ce îţi sare direct la gât şi te face feliuţe. Extrem de spectaculos.

Cam atât despre noua clasă. Din nefericire, din cauza spaţiului redus în care am fost nevoit să mă exprim în acest Hands-on, nu pot să intru în detalii legate de clasele deja existente, deşi sunt multe lucruri interesante de spus şi despre ele. Fiecare dintre ele a fost regândită, deşi nu toate sunt funcţionale sută la sută. Unele dintre ele sunt chiar în stare jalnică, fiind sursă continuă de lacrimi pe forumurile oficiale.


Frankenstein şi tata lui


Trilu-Lilu!

Atmosferă gotică şi nu desene animate

Pe scurt vă voi spune că zona nouă arată fenomenal. Pot zice cu mâna pe inimă că jocul se schimbă complet în momentul în care intri în Northrend. Totul devine mai întunecat, mai sumbru, mai atmosferic. Nimic din culorile cunoscute nouă până acum din desenele cu Lolec şi Bolec. Cu adevărat o zonă nouă, cu un pronunţat specific nordic. Monştrii cu care vei da nas în nas îţi vor fi cunoscuţi din miturile scandinave şi te vei cafti cu vikingi, valkyrii, reni refuzaţi de Moş Crăciun şi foci mustăcioase. Mai multe vă voi spune în articolul de luna viitoare în care voi acoperi câteva bucăţele despre celelalte clase şi poate mai multe despre zonele din Northrend.

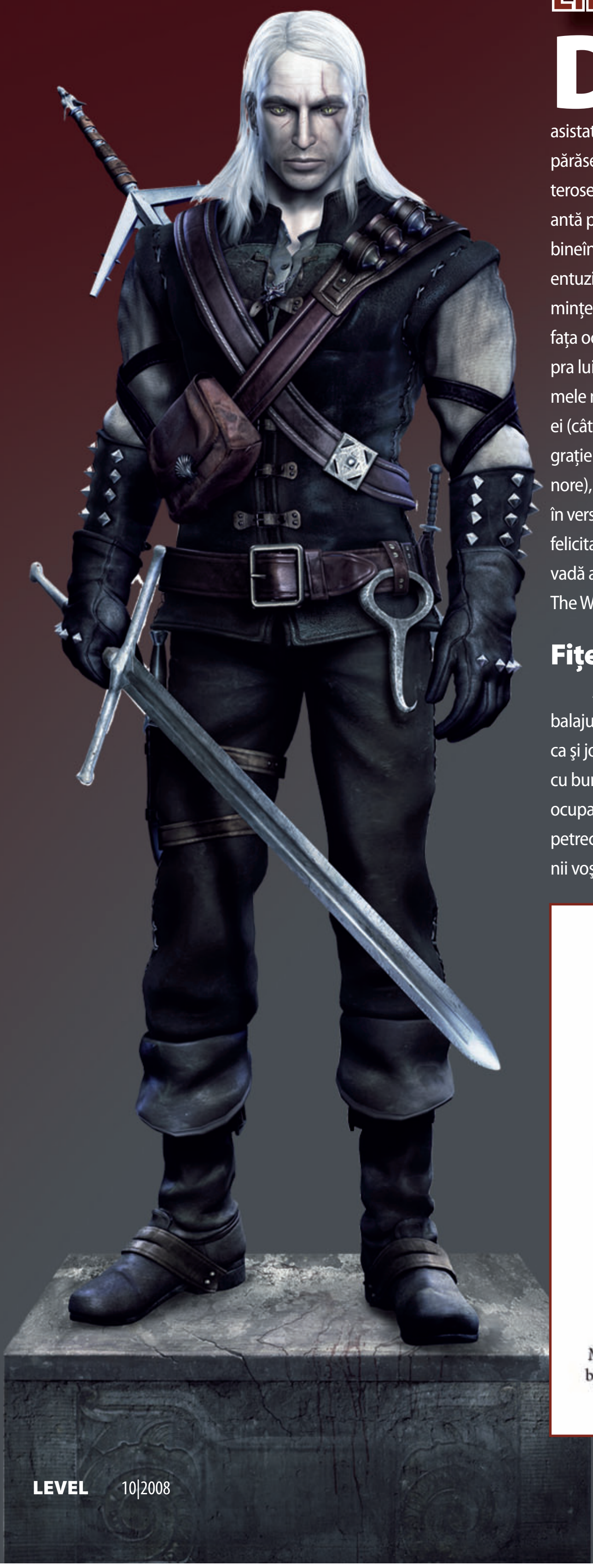
■ **Koniec**





The Witcher® - Enhanced Edition -

Enchanted Edition



Din nou, polonezii s-au dovedit a fi cei mai prietenoşi expozanţi de la Games Convention. După ce am asistat la o scurtă prezentare, am reuşit să părăsesc standul în compania plăcută şi heterosexuală a lui Geralt Îmbunătăţitu'. O variantă pre-release chinuită de câteva bug-uri, bineînţeles, dar asta n-a reuşit să-mi alunge entuziasmul. Ajuns acasă, am aşteptat cuminţel codul de activare şi, când l-am avut în faţa ochilor, m-am năpustit ca hămesitul asupra lui Enchanted Edition. În afară de problemele menţionate într-un fluturaş ataşat cutiei (câteva crash-uri, o serie de lovituri de graţie care nu se declanşau şi alte treburi minore), care ni s-a promis că vor fi remediate în versiunea retail, totul a mers ca uns şi m-am felicitat pentru răbdarea de care am dat dovadă atunci când m-am abţinut să termin The Witcher pentru a treia oară.

Fiţe de colecţionar

Am crescut într-o perioadă când ambalajul unui joc se bucura de aceeaşi atenţie ca şi jocul. Cutii mari, cu poze faine, doldora cu bunătăţi... ştiţi şi voi, genul de chestii care ocupau mai mulţi centimetri cubi decât ore petrecute în joc, dar care-i făceau pe prietenii voştri gameri să crape de invidie atunci când veneau să le copieze de la voi. Nu demult, am hotărât că un procentaj măricel din banii mei câştigaţi cu sudoarea frunţii, precum şi o parte din mitele grase primite de la distribuitori, se vor duce doar pe ediţii de colecţie. Şi pe Apa Sâmbetei Collector's Edition, dar asta-i altă poveste „rated 18+". Dacă distribuitorului nu i-a trecut prin cap şi altceva decât să-şi închidă jocul într-o carcasă pe cât de standard, pe atât de obosită (bă, scăpaţi de „banner-ul" Games for Windows, că strică tot fengşuiu' cutiei) alături de un manual mai subţire decât setul de instrucţiuni al unui muc de ţigară, tough luck, „i'm going digital, baby!". Ediţia de colecţie a lui The Witcher s-a hotărât să nu-şi facă de lucru cu românaşii, Direct2Drive nu-mi inspiră încredere, deci pe atunci am fost obligat să-mi cumpăr ediţia standard şi să sper că într-o bună zi mi se va oferi ocazia să-mi vând 10% din suflet (păstrez 90% pentru atunci când SatanArts mă va întreba ce-i dau pentru Monkey Island 5) pentru o cutie mai încăpătoare, pentru un ambalaj cu personalitate, pentru ceva bunătăţi în plus faţă de ce-a primit „plebea" degrabă cumpărătoare de ediţii standard. Şi ocazia s-a arătat, pe numele ei The Witcher Enhanced Edition.

Cutia arată bine. Nu e o operă de artă, dar e măricică, decorată corespunzător, reuşeşte să iasă în evidenţă şi cred că e în stare să mulţumească un colecţionar. Conţinutul, în schimb, merită fiecare bănuţ. Dacă aţi cumpărat The Witcher la vremea lui şi n-aveţi de gând să plătiţi pentru ce consideraţi voi că ar fi trebuit să primiţi acum un an, îl veţi putea descărca gratuit de pe site-ul oficial. Dacă nu, veţi cumpăra jocul, două aventuri noi, Price of Neutrality şi Side Effects, un DVD bonus,





Gesticulați, viteji mei!

un manual ceva mai detaliat și mai frumușel, un ghid complet, o nuvelă The Witcher (în esență este varianta „scrisă" a filmulețului introductiv, dar merită citită dacă doriți să vedeți ce-i poate pielea lui pan Sapkowski), o hartă măricică, voci (și subtitrări) în șase limbi (l-am jucat în poloneză cu subtitrări în engleză vreo câteva ore, vă sugerez să încercați și voi, e... interesant), un CD cu soundtrack-ul (foarte recomandat dacă vă plac temele fantasy) și un CD cu muzică inspirată din joc (da, metaliștilor, e și Vader pe el).



Ba nu, 50 de oreni să nu intru

One Mississippi, two Mississippi...

Ca orice joc mânat de la spate de un distribuitor mult prea dornic să-l vadă în sacul lui Moș Crăciun, The Witcher a fost lansat pe piață cu o serie de probleme destul de serioase care i-au cam pus pe fugă pe cei mai slabi de înger dintre noi. Construcția modulară („moștenire" lăsată de engine-ul Aurora), cuplată cu timpii mari de încărcare (o problemă care i-a afectat și pe cei cu sisteme potente) a fost un adevărat test de anduranță, cel puțin pentru mine. Când deadline-ul îți suflă-n ceafă și vrei să afli cât mai multe, dar în același timp dorești cu disperare să te scufunzi în joc măcar până la brâu, simpla apariție a unui ecran de încărcare îți dă fiori reci pe șira spinării. Situația se complică atunci când ești obligat să te holbezi preț de un minut la o poză „păzită" de o bară roșie care se mișcă cu viteza unui melc paralizat și frustrarea atinge cote maxime. Vă întrebați de ce lui Geralt i se spune „Lupul Alb"? Mutație pe nevoia, gândiți-vă cum ați arăta voi dacă v-ar lua 20 de secunde să deschideți o ușă. Orice ușă. Ușa de la budă, na! În fine, problema a fost remediată (parțial) de patch-ul 1.13 și timpii de încărcare au devenit ceva mai suportabili. Enhanced Edition se laudă că i-a redus cu 80% și mai mult și tind să îi dau dreptate. N-am stat să verific dacă procentul este într-adevăr de 80%, dar se simte o îmbunătățire. Cu toate detaliile la maximum, diferența este vizibilă, iar factorul de stres este redus considerabil.

Atacul clonelor

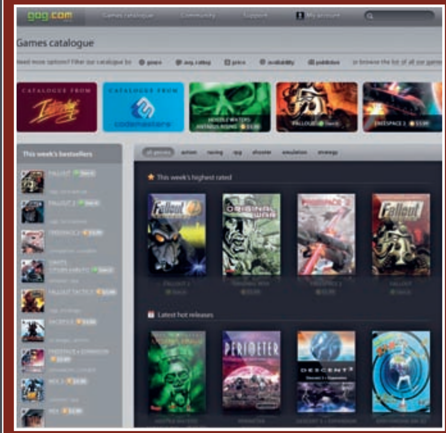
Printre marile bube ale RPG-ului „cdprojektian" se numără și „oferta" oarecum modestă de modele de NPC-uri. Între noi fie vorba, la câte sprite-uri identice am culcat la pământ în epoca 2D-ului, nu pot spune că m-au deranjat în mod deosebit clonele din The Witcher. Totuși, cu toată bunăvoința de care sunt în stare, când nimerești în mijlocul unui un sat populat de indivizi identici, parcă e prea „star trek" pentru un RPG fantasy. Din nefericire, în universul Witcher 1.5 clonarea n-a fost interzisă, dar efectele ei neplăcute au fost ameliorate cât de cât. O lege străveche a game designului spune că dacă nu poți schimba modelul, colorează-l altfel și lasă imaginația jucătorului să se ocupe de restul. Oameni cu un simț puternic al tradiției, polonezii s-au supus acestei legi și, în loc să ne sugrume sistemele cu mii de indivizi unici, au introdus câteva modele noi și le-au schimbat puțin garderoba celor vechi. N-aș putea spune că noua abordare a făcut adevărate minuni, însă au reușit să alunge puțin din monotonie. Monștrii au fost sulemeniți și ei, lucru observabil (și îmbucurător de-a dreptul) atunci când ești năpădit de drowners, de exemplu.

Un lucru le-a ieșit mai bine decât au sperat. Noile animații din timpul dialogurilor. Adică expresiile faciale, lip-sync-ul și gestica personajelor, care sunt mult mai sugestive și dinamizează cutscene-urile și secvențele de dialog. Dialogurile, la rândul lor, au fost rescrise și reînregistrate. N-am jucat în paralel ediția standard ca vă zic exact ce, cum și unde, dar, cel puțin în varianta de limbă engleză, am observat o îmbunătățire a jocului actoricesc. În concluzie, poate prestația actorilor virtuali nu se ridică la înălțimea celei din Mass Effect, de exemplu, dar e vizibil superioară față de ediția standard. Poate chiar mai mult decât m-am așteptat.

Alchimistul

Alchimia în The Witcher a fost o componentă destul de suspectă. I-am recunoscut meritele și chiar mi-am petrecut ceva timp mestecând și amestecând licori, dar la un moment dat mi s-a părut doar o corvoadă în plus, în sensul că îmi dădea mai multe dureri de cap decât merita. Pe nivelul mediu de dificultate nu prea avea sens să umbli cu teaș-

Good Old Games. Dot Com.



Aparent fără nicio legătură cu The Witcher (răbdare, veți afla), Good Old Games (www.gog.com) este o nouă prăvălie virtuală dedicată în special nostalgicilor care suspină cu gândul la „epoca de aur" a jocurilor pe calculator și celor care n-au prins-o dar sunt foarte curioși să afle ce-i cu circul făcut de „ăi bătrâni" pe majoritatea site-urilor de gaming. Jocurile comercializate sunt compatibile Windows XP și Windows Vista și, cel mai important, „DRM free". L-ați cumpărat? E al vostru pentru totdeauna. Îl puteți scrie pe CD, îl puteți instala de câte ori vreți, pe ce PC-uri vreți (excepție făcând calculatoarele prietenilor). Fără autentificări online, fără certificat de la preot care să ateste că nu sunteți posedat de demonul pirateriei și că n-ați păcătuit în viața voastră cu un torrent. Prețurile variază între 5.99$ și 9.99$ (trei, respectiv cinci berici într-un local cu toaletă și fără șobolani) și, odată cu jocul, veți primi manual, wallpapers și soundtrack-ul (unde este cazul). Nu primiți cutie, dar primiți suport și poate mulți dintre voi vor căpăta șansa de a-și spăla greșelile tinereții, acea perioadă tulbure din viața noastră când eram săraci lipiți pământului și navigam neobosiți prin cele șapte piețe în căutarea „loot-ului" rusesc.

Momentan, magazinul online se află în stadiul beta, oferta nu umple zece cataloage (au Fallout 1 și 2, ceea ce pentru mine a fost de ajuns), dar sunt foarte mari șanse ca la data la care veți citi aceste rânduri oamenii să fi intrat serios în pâine.

PS: Care-i legătura cu The Witcher, vă întrebați? Simplu, magazinul este „copilul" oamenilor de la CD Projekt și m-am simțit dator să vă spun că există.



Noul inventar. Hurray!

ca mereu plină de scârboşenii doar pentru trei poţiuni cu adevărat folositoare, dar de dragul roleplay-ului aş fi trecut, probabil, peste toate acestea, dacă inventarul nu m-ar fi gonit definitiv. Pur şi simplu nu avea sens să-ţi baţi capul cu buruienile. Erau aruncate de-a valma în inventar (care, oricum era prea mic ca să-ţi suporte colecţia de ingrediente necesară unui alchimist respectabil), nu exista funcţia de sortare automată şi te trezeai că-ţi petreci o căruţă de timp aranjând ca turbatul beroase, păpădii şi fudulii de strigoi. Problema a fost remediată. Acum avem autosort (şi autoloot, dar nu am folosit), iar ingredientele nu mai sunt aruncate la grămadă în inventar, ci sunt păstrate într-o secţiune separată. Pe lângă faptul că noua secţiune e la fel de încăpătoare ca desaga unde înghesuim celelalte obiecte, limita de stacking a fost mărită (am impresia că s-a eliminat, dar nu pot să vă spun exact, deoarece n-am strâns mai mult de 40 de ingrediente identice) şi acum putem înghesui în acelaşi slot vreo 50 de floricele din aceeaşi specie. Mai mult, pentru a ne uşura puţin eforturile de alchimist amator, polonezii ne-au pus la dispoziţie şi o serie de filtre. Astfel, cu


Noua Carmen

un singur clic putem vedea doar ingredientele care conţin o substanţă alchimică anume. Simpatic. „Reţetarul" poţiunilor a fost modificat şi el foarte subtil astfel încât să putem vedea din prima, fără să dăm un clic în plus pentru a consulta formula, ce ingrediente lipsesc. Frumos.

„... meanwile in the forest"

Odată cu jocul, veţi primi şi două aventuri Price of Neutrality şi Side Effects. Modulul Price of Neutrality a fost lansat odată cu patch-ul 1.3 şi toolset-ul Djinni, deci presupun că îl cunoaşteţi sau măcar aţi auzit de el. Geralt se hotărăşte să-şi petreacă vacanţa de iarnă în Kaer Morhen, dar odată ajuns la casa lui departe de casă, nimereşte în mijlocul unei tabere suspecte... şi aşa mai departe, n-are rost să vă stric cele trei ore de distracţie. Ediţia primită la pachet cu Enhanced Edition are, totuşi, ceva în plus. Voci. Multe voci. Dialogurile nu sunt purtate pe muţeşte, ci sunt vorbite de la cap la coadă. Lucru valabil şi pentru a doua aventură din pachet, Side Effects, aventură ce ne prezintă latura mai sensibilă a tovarăşului Geralt, care se luptă din răsputeri să-şi salveze amicul, pe bardul Dandelion, de la puşcărie şi, implicit, din ghearele unui cămătar care nu-i are la inimă pe lăutarii faliţi.

Side Effects

Aş fi preferat metoda clasică de quicksave (un slot rezervat care poate fi rescris), nu să mă trezesc cu un save nou de fiecare dată când apăs F5, probabil aş fi vrut ca efectele beţiei să se regăsească şi în vocea lui Geralt (individul este surprinzător de coerent chiar şi când e mut de beat), parcă mi-aş fi dorit mai multe modele de NPC-uri, aş fi vrut să pot vorbi poloneza... Eh, asta e, nimeni nu e perfect, momentan sunt foarte mulţumit .

A, era să uit ce era mai important. Spuneţi adio armurii cumpărate într-un sfert de oră din câştigurile la zaruri. Al-ul oponenţilor a fost trimis la şcoală (a se citi „reparat", ce afişau năucii în timpul unei partide nu se poate numi „inteligenţă") şi n-o să mai întâlniţi la tot pasul imbecili care renunţă la careu în speranţa că-ţi vor câştiga pantalonii cu o pereche de doiari. Nu ştiu cât de mult vă veţi bucura la auzul acestei veşti, mai ales după ce veţi afla că am pierdut opt jocuri consecutive şi am vânat cotarle verzi de mi-a ieşit pe nas ca să strâng bani de-o sabie, dar mult ca sigur că veţi învăţa să apreciaţi valoarea banului. Ceea ce vă va ajuta mult în viaţă.

„You like you buy"

În acest moment, CD Projekt RED mi se pare una dintre cele mai prietenoase companii producătoare de jocuri de pe piaţă. Poate sunt autentici, poate e doar „vina" tinereţii, poate totul e o simplă şi inteligentă strategie de marketing, poate se simt vinovaţi că The Witcher n-a fost „enhanced" la data apariţiei. Sincer, nu prea îmi pasă ce (sau dacă) se ascunde sub această mască zâmbitoare. Cert e că îmi place stilul lor şi aş vrea să fiu dus cu zăhărelul în acest mod cât mai des. E plăcut când unul dintre jocurile tale preferate nu este uitat de producător la două luni de la lansare, e plăcut când acelaşi producător îşi recunoaşte greşelile şi încearcă să-şi spele păcatele.

Şi totuşi, ce-i Enhanced Edition ăsta şi de ce-aţi da banii când îl puteţi lua „de pe net" gratuit şi legal? Pentru colecţionari este un „must buy" din motive evidente. Pentru fanii cinstiţi, inteligenţi şi cu dare de mână ai companiei şi ai jocului este cea mai bună ocazie - profitabilă pentru ambele părţi - de a spune un „mulţumesc pentru atenţie". În cazul mai puţin fericit, dacă nu prea le ai cu RPG-urile şi 2D-ul nu e pe placul tău, dar vrei să începi cu dreptul, sau dacă eşti un „erpegist" dovedit, dar încă nu ştii ce-i ăla un witcher, The Enhanced Edition este cea mai recomandată metodă de a-ţi satisface curiozitatea, mai ales că va înlocui ediţia standard în magazine. Gata!

■ cioLAN

alternativa



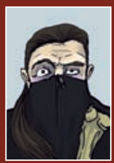
PLANESCAPE: TORMENT

Unul dintre cele mai bune RPG-uri (şi jocuri, de altfel) făcute vreodată. Statusul tău în rândul RPG-iştilor va avea mult de suferit dacă se va afla că n-ai jucat Torment. Prietenii te vor părăsi, nevasta te va înşela cu unul care a jucat PS:T, copiii îi vor spune lui „tată". Te crezi în stare să plăteşti preţul ignoranţei tale? Nu? Atunci grăbeşte-te, nu vreau să mi se spună „tată" prea curând.

BUNE:
- Gratuit pentru cei care deţin The Witcher
- „phat l00t"
- Aproape bug-free

RELE:
- Quicksave ciudăţel
- N-are medalion!!!!!

CONCLUZIE:



Pentru fanii cinstiţi, inteligenţi şi cu dare de mână ai companiei şi ai jocului, The Witcher Enhanced Edition este cea mai bună ocazie - profitabilă pentru ambele părţi - de a spune un „mulţumesc pentru atenţie".

9,2

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen RPG **Producător** CD Projekt **Distribuitor** Atari **Ofertant** www.gameshop.ro
ON-LINE www.thewitcher.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2,4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM, PS 2.0


POȚI FIFA08?
POȚI SĂ MENȚII POSESIA MINGII ÎN TIMP CE DEFENSIVA ADVERSĂ ROIEȘTE ÎN JURUL TĂU? POȚI SĂ DRIBLEZI, SĂ PASEZI ȘI SĂ TE DEMARCI? POȚI SĂ ȘUTEZI CU EFECT, FIX LA VINCLU? POȚI SĂ DOMINI TERENUL ȘI SĂ ADUCI TROFEUL ACASĂ?
CANYOUFIFA08.COM
Caută FIFA 08 pentru telefoane mobile pe Vodafone LIVE.
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP PlayStation Portable
Wii
NINTENDO DS
PC DVD ROM
vodafone
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Produs cu licență oficială FIFA. Sigla FIFA Brand OLP © este copyright și marcă comercială ale FIFA. Toate drepturile rezervate. Produs sub licență de către Electronic Arts Inc. Sigla Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Sigla Premier League este o marcă comercială a Football Association Premier League Limited și siglele Cluburilor din Premier League sunt lucrări cu copyright și mărci înregistrate ale Cluburilor respective. Toate sunt utilizate prin amabilitatea și cu permisiunea respectivilor lor deținători. Produs sub licență acordată de către Football Association Premier League Limited. Nicio asociere cu acest produs și nicio susținere a acestui produs de către niciun jucător nu sunt implicite și nu reprezintă scopuri ale licenței acordate Electronic Arts de către Football Association Premier League Limited. "PlayStation", "PLAYSTATION", sigla "PS" Family și "PSP" sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și siglele Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft. NINTENDO DS, Wii ȘI SIGLA Wii SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE NINTENDO. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING. E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



O cireaşă pe tort

Cu ceva timp în urmă, SimBin, deja un studio de jocuri celebru, care reuşeşte de fiecare dată să ne surprindă cu simulatoarele sale auto, a dezvăluit planurile pentru extinderea celui mai recent joc, RACE 07. Expansion-ul jocului se numeşte GTR Evolution şi, după cum sugerează şi numele acestuia, adaugă şi mai multe maşini din seria GT la lunga listă de automobile disponibile deja în RACE 07. Fiind un expansion, jocul nu aduce noutăţi mari la motorul grafic al jocului, ci doar câteva mici tweak-uri, dar nu destul cât să mărească cerinţele de sistem. Se puteau însă adăuga anumite elemente care să facă experienţa de joc ceva mai realistă, cum ar fi o echipă de oameni la boxe, aşa cum vedem în GTR 2, în locul unei pustietăţi totale, şi poate câteva umbre pe alocuri, acolo unde copacii par a fi de fapt iluzii optice sau vampiri. Jocul arată în continuare bine, dar nu aduce absolut nimic nou pe partea grafică. Componenta sonoră a fost însă îmbunătăţită faţă de RACE 07, servind mai bine la crearea unei atmosfere de cursă, unde toate motoarele cântă în tandem, acompaniate de scârţâitul roţilor.

Magazinul de bijuterii

Noile maşini introduse în joc, mai bine de 40 la număr, sunt la fel de bine lucrate şi de detaliate precum au fost în toate jocurile produse de SimBin. Atenţia la detaliu a fost la fel de mare, dar pe alocuri numărul de maşini pare să fie puţin cam conservator. Automobilele din serii precum GT Pro sau GT Sport ar fi destule, cu nume de prestigiu precum Lister Storm sau Saleen, dar la unele clase sunt semne că cei de la SimBin s-au oprit din lucru prea devreme. Maşinile de producţie în serie introduse de GTR Evolution sunt doar patru la număr, un Audi, un Viper, un Apoli şi un Koenigsegg, nu tocmai variaţia necesară pentru a crea un sentiment adevărat de cursă. Acelaşi lucru se repetă şi la o clasă ceva mai specială de maşini, WTCC Extreme. Din această categorie fac parte câteva maşini ficţionale, un fel de previziune a unui viitor sau prezent paralel în care maşinile din WTCC ar avea motoare de mai bine de 500 de cai putere şi caroserii aerodinamice duse la extrem. Spre deosebire de alte maşini precum, să zicem, prototipul din Need for Speed 2, aceste automobile se comportă la fel de realist precum toate celelalte vehicule din joc. Sunt mai rapide, mai agile, mai zgomotoase, mai distractive de condus şi sunt limitate la patru mărci. E destul de greu de imaginat o versiune a WTCC în care nu sunt prezente decât Chevrolet, BMW, SEAT şi Alfa. Maşinile nu sunt singurul capitol la care se observă limitări, în mare parte pentru că GTR Evolution este un expansion ce nu încearcă să schimbe din rădăcini gameplay-ul lui RACE 07, joc dedicat în mare parte curselor de durată scurtă, sprinturilor de dimensiuni relativ reduse. Acest lucru îşi face simţită prezenţa peste tot, de la numărul maxim de maşini ce pot participa la o cursă, considerabil mai mic decât ar suporta circuitul real, la durata curselor de maximum 120 de minute. Pentru o serie de simulatoare la care şi cel mai mic şurub este recreat în detaliu, aceste lucruri cam bat la ochi în vreme ce jocuri care tind mai mult spre arcade, cum ar fi Race Driver: GRID, permit curse de 24 de ore. Şi dacă tot am pomenit de trecerea timpului, în GTR Evolution nu veţi putea conduce noaptea. Nu se



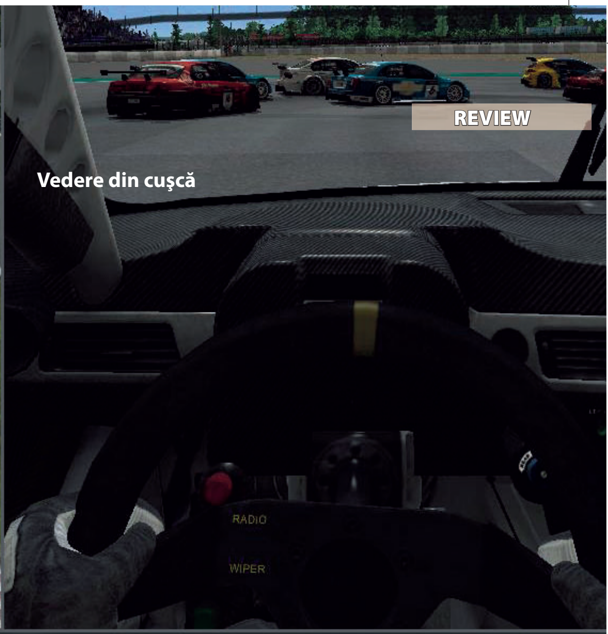
El numero uno!



Englezul şi melcul



Remember Senna. Wish you were here...



Vedere din cuşcă

poate seta timpul zilei la care să înceapă o cursă, nu sunt curse care să vă lase să daţi cu maşina pe traseu până la amurg, nimic de acest gen. Dar jocurile celor de la SimBin au avut mereu o comunitate de mod-eri dedicată, aşa că este foarte probabil ca în viitor să fie adăugată şi opţiunea de a conduce în beznă totală.

Test de cai

Pe lângă maşini, GTR Evolution aduce şi circuite noi sau, mai bine zis, aduce un circuit nou. Şi nu orice întindere de asfalt, chiar celebrul Nürburgring în toată splendoarea sa. Cei 22,8 kilometri ai traseului sunt recreaţi în cel mai mic detaliu, fiecare viraj, fiecare gard, fiecare petic de iarbă, totul este la locul lui. Traseul vine şi cu o serie de variaţii ce sunt folosite pentru curse de Grand Prix şi aşa mai departe, care scurtează considerabil din lungimea unei curse. Cei de la SimBin s-au descurcat de minune la digitalizarea acestui circuit legendar, uitând în acelaşi timp să recreeze atmosfera specifică unei curse adevărate. Chiar şi în timpul celor mai prestigioase evenimente, tot ce trece de marginea asfaltului pare aproape mort. Nu ar fi stricat dacă se adăuga ceva mai multă viaţă traseului, dar din nou, pentru asta există moderi. Gameplay-ul în sine este ceva mai simplificat faţă de alte jocuri ale seriei. Nu va trebui să staţi cu nasul într-un ecran de setări cel puţin două ore înainte de o cursă pentru a vă face maşina să vireze dreapta atunci când vreţi s-o luaţi la dreapta. Dar asta nu înseamnă că jocul va fi în totalitate la îndemâna celor care nu au mai pus până acum mâna pe un simulator auto. Încă va trebui să vă luptaţi pentru a ţine maşina pe traseu, dar fizica jocului va încerca să vă ajute pe alocuri. Maşinile sunt şi ele destul de echilibrate; nu prea veţi găsi situaţii în care o maşină să fie categoric superioară celorlalte. Asta se datorează folosirii unor caracteristici foarte apropiate de realitate, fiecărui automobil individual şi unor mici modificări realizate de SimBin pentru a garanta că un jucător capabil poate câştiga o cursă împotriva altor jucători cu orice maşină din aceeaşi clasă. Asta le va permite jucătorilor să îşi aleagă maşina mai mult după propriile preferinţe decât după timpii pe care i-a scos cine ştie ce pilot cu acel automobil.



Aterizare cu peripeţii

No. 3 please!

Jocul vine în două versiuni, una de expansion simplu, pentru cei care au cumpărat deja RACE 07 şi una de sine stătătoare, ce are în componenţă tot conţinutul jocului precedent, dar nu aduce noutăţi remarcabile. Nu este noul mare titlu pe care fanii îl aşteaptă de la SimBin. Nu este GTR 3, dar este suficient.

Acestea fiind spuse, în aşteptarea unui GTR 3 sau chiar a unui RACE 08, va trebui să ne mulţumim cu GTR Evolution. Chiar dacă are micile sale neajunsuri, o plimbare prin Nürburgring la bordul unei maşini din seria WTCC Extreme este o experienţă ce nu ar trebui ratată de niciun fan al seriei. Şi nu cumva să uitaţi de versiunea full a jocului RACE oferită pe LEVEL luna trecută.

■ **Discordless**

alternativa



RACE DRIVER: GRID

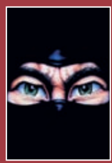
Dacă pe partea de curaj sau timp staţi puţin mai prost, GRID se va dovedi o alegere mai mult decât indicată. Departe de sistemul de simulare oferit de SimBin, creaţia celor de la Codemasters oferă cam tot ce poate oferi un semi-simulator făcut bine. Maşini puternice, trasee diverse şi o grafică de 2008. Nu uitaţi să vă puneţi centura.

LEVEL AUGUST 2008

BUNE:
- maşini puternice
- maşini şi mai puternice
- Nürburgring Nordschleife

RELE:
- decor în stilul „Natură moartă"
- lipsa multiplayer-ului
- neiertător cu începătorii

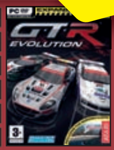
CONCLUZIE:



Deşi i-a dezamăgit pe cei care voiau GTR 3, Evolution reuşeşte să ofere destul de multă distracţie în aşteptarea adevăratului (viitor) devorator de timp şi nervi. Noul mod, WTCC Extreme, nu numai că este foarte distractiv, dar are toate şansele să fie luat în vizor de către oficialii WTCC. Partea grafică, deşi nu a îmbunătăţit jocul prea mult, este încă frumoasă, sunetul de calitate, iar controlul de zile mari. Una peste alta, GTR Evolution este exact pauza de care avea nevoie SimBin şi addon-ul de care aveam noi nevoie ca să nu ne mai roadem unghiile în aşteptarea lui GTR 3.

8

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Simulator **Producător** SimBin **Distribuitor** ATARI/Steam **Ofertant** Steam
ON-LINE www.gtr-evolution.com

CERINŢE MINIME:
Procesor: Pentium® III 1.0 GHz sau mai mult, **Memorie:** 256 MB RAM

Nancy Drew: The Phantom of Venice

Când Ea devine interactivă



Picioarele ugh

Vă amintiţi că pe site-ul nostru, www.level.ro, în secţiunea de ştiri, dădeam „cu milă şi tristă mirare" de veste că Nancy Drew NU este topless? Adică, e chiar viceversa, în sensul că are parte de top, aflându-se în el coate-n coate cu numele mari ale momentului - Nancy Drew: The Phantom of Venice a reuşit să se afle taman pe primele poziţii într-un top 10 american de vânzări de jocuri pentru PC...

Credeţi-mă, atâta vreme cât pe lumea asta există suficiente copile imbarbie care înveşmântează păpuşele virtuale în jocuri de dressup, încă trăind într-o lume imaginară în care poţi gândi roz fără ca acesta să fie de porc, iar superficialitatea este o premiză puberală a fericirii, trăită eventual în cadrul unei familii măcar aparent stabile care merge şi la biserică, dar şi la activităţile comunităţii de care aparţine, neapărat republicană sau democrată (tertium non datur pentru respectarea condiţiei fundamentale „ignorance is bliss"); deci, atâta timp cât sunt suficiente sufleţele care, pentru că nu şi-au deschis propria cutie a Pandorei, o pot explora zâmbitori pe a altora, ..., şi aşa mai departe... jocuri precum Nancy Drew: The Phantom of Venice vor putea avea un succes pe cât de neaşteptat, pe atât de meritat.

Nu aş fi tras-o atâta în ciocolată pe tema publicului ţintă al jocului dacă seria Nancy Drew s-ar adresa copiilor. Dar, copiii de azi ar trebui să fie de vârstă mult prea mică pentru a putea explora povestea aproximativ idioată din acest joc, fără a-şi întreba candizi şi revoltaţi, părinţii: „Voi credeţi că după ce am jucat Bioshock mă mai duceţi cu de astea? Bun, înţeleg, încă nu a apărut Stalker Clear Sky şi până la Far Cry 2 mai e puţin, mai e un pic, dar voi chiar mă luaţi de prost? Credeţi că puteţi umple abisurile căscate în mine de postmodernism şi neîncrederea funciară în establishment cu prostioarele râsfrate ale unei detective din care există numai umbra? Pe bune, nu tu o faţă frumoasă, nu tu o ţâţă iţită obraznic sub sweater ori un genunche năvalnic ţâşnind dintr-o gleznă de căprioară (tibia şi peroneul fiind doar un motion blur în metafora de faţă), frate, nimic, nimic, pentru Ninel Serotoninel, ce e de văzut la silueta aia neagră din logoul seriei? Măcar dacă this Nancy Drew stuff ar fi gay, şi tot ar mai fi ceva!".



Fetiş italienesc

Dragi copii, staţi liniştiţi, toate la vremea lor - Clear Sky peste o lună, Far Cry 2 puţin mai încolo, iar acolo vor ateriza membrele şi organele combatanţilor din Brothers In Arms: Hell's Highway. Până atunci, puteţi încerca şi puzzle-urile din Nancy Drew: The Phantom of Venice, că sunt frumoase, destul de interesante şi mai ales clasice. Nu o să vă deranjeze, spre exemplu, să faceţi tot felul de permutări, să dansaţi cu scheme la comandă, să vă potriviţi garderoba după cum vrea un mafioso italian sau să faceţi operaţiuni de asociere a literelor cu cifre/figuri/culori/şamd ori să jucaţi cărţi cu acelaşi mafioso, până îl bateţi...

Sincer, Nancy Drew: The Phantom of Venice mi s-a părut un joc relaxant, pe alocuri haios pentru iubitorii intrigii decăzute în bârfă, o marfă de import ideală pentru ţările cu mari rezerve naturale de hormon estrogen, un titlu care uneori ţi-ar pune inteligenţa la încercare, dacă ar merita să ţi-o pui cu Nancy Drew. Dar, până la urmă, Nancy Drew: The Phantom of Venice este acel joc drăguţel de investigaţie detectivistică, destinat oamenilor normali la cap, pe care tu, cititorule de Level, nu-l vei juca niciodată. Amin it!

BTW, ştiţi cum îl cheamă pe boifriendu' lu' Nancy? Ned Nickerson... Muahahaha!...

■ Ferrari Testosterossa



OK, deci, cinci degete la o mână

alternativa



BUCĂ TĂRIA

Luaţi-o de aici, decât şaptişpe titluri- Nancy Drew: Legend of the Crystal Skull, The White Wolf of Icicle Creek, The Creature of Kapu Cave, Danger by Design, Last Train to Blue Moon Canyon, The Secret of The Old Clock, The Curse of Blackmoor Manor, The Secret of Shadow Ranch, Danger on Deception Island, The Haunted Carousel, Ghost Dogs of Moon Lake, Secret of the Scarlet Hand, The Final Scene, Treasure in the Royal Tower, Message in a Haunted Mansion, Stay Tuned for Danger, Secrets Can Kill.

BUNE:
- jocul e bun, noi suntem nişte răi

RELE:
- nu rele, ci răi, nu s-a înţeles mai sus?

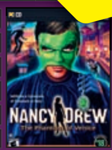
CONCLUZIE:



În opinia mea, o lume în care un astfel de joc mi-ar plăcea ar fi o lume mai bună şi mai dreaptă, mai normală, poate mai lipsită de stres, un paradis în care îngerii sunt detectivi şi creatori de modă, stilişti şi studente la facultăţi de arte frumoase. Sper că nu lumea Cealaltă.

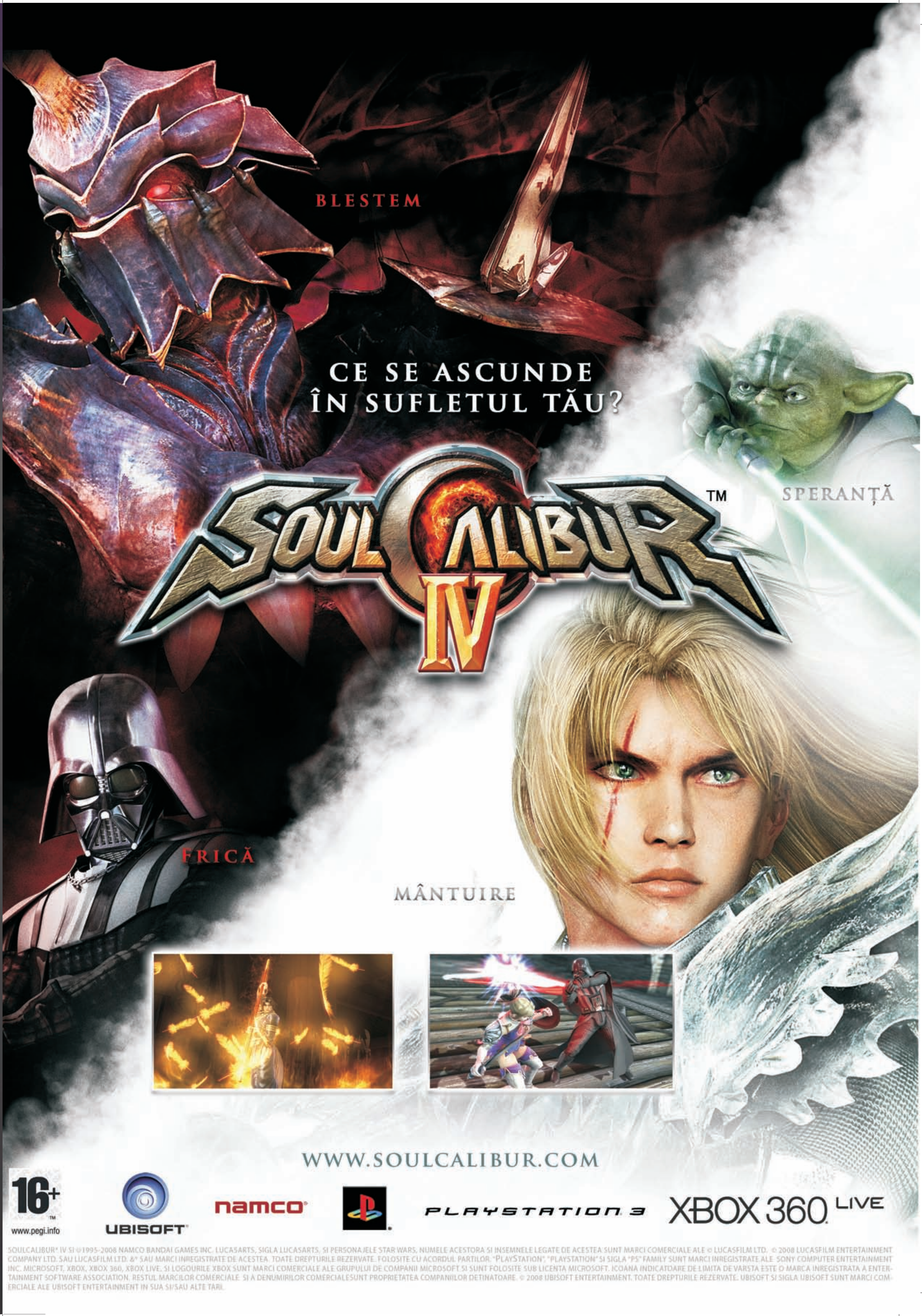
7,2

GRAFICĂ	06
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen Adventure **Producător** Her Interactive **Distribuitor** Her Interactive **ON-LINE** www.herinteractive.com

CERINŢE MINIME:
Procesor P 1GHz **Memorie** 128 MB RAM **Accelerare 3D** 32 MB



BLESTEM
CE SE ASCUNDE
ÎN SUFLETUL TĂU?
SPERANȚĂ
SOULCALIBUR IV
FRICĂ
MÂNTUIRE
WWW.SOULCALIBUR.COM
16+
www.pegi.info
UBISOFT
namco
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
SOULCALIBUR® IV ȘI ©1995-2008 NAMCO BANDAI GAMES INC. LUCASARTS, SIGLA LUCASARTS, ȘI PERSONAJELE STAR WARS, NUMELE ACESTORA ȘI INSEMNELE LEGATE DE ACESTEA SUNT MARCI COMERCIALE ALE © LUCASFILM LTD. © 2008 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. SAU LUCASFILM LTD. &® SAU MARCI INREGISTRATE DE ACESTEA. TOATE DREPTURILE REZERVATE. FOLOSITE CU ACORDUL PARTILOR. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION" SI SIGLA "PS" FAMILY SUNT MARCI INREGISTRATE ALE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, SI LOGOURILE XBOX SUNT MARCI COMERCIALE ALE GRUPULUI DE COMPANII MICROSOFT SI SUNT FOLOSITE SUB LICENTA MICROSOFT. ICOANA INDICATOARE DE LIMITA DE VARSTA ESTE O MARCA INREGISTRATA A ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. RESTUL MARCILOR COMERCIALE SI A DENUMIRILOR COMERCIALESUNT PROPRIETATEA COMPANIILOR DETINATOARE. © 2008 UBISOFT ENTERTAINMENT. TOATE DREPTURILE REZERVATE. UBISOFT SI SIGLA UBISOFT SUNT MARCI COMERCIALE ALE UBISOFT ENTERTAINMENT IN SUA SI/SAU ALTE TARI.



SPORE™

Eu sunt mic… Tu fă-mă mare! Eu sunt slab… Tu fă-mă tare!

Câţi dintre voi cunosc această rugăciune a copilului care cheamă puterea divină să-l sprijine, să-l ghideze spre a fi bun, puternic şi înţelept?! Câţi dintre voi mai au încă părinţi care nu confundă credinţa cu dogma şi care înţeleg sensul profund educativ al religiei? Câţi dintre voi sunt educaţi pentru a fi atei sau agnostici? Câţi dintre voi se cred suficient de puternici şi de stabili mintal pentru a considera că singuri sunt capabili de a trece peste toate greutăţile vieţii fără a ţine cont de larg folositele cuvinte „şansă", „baftă", „noroc" şi, cel mai important, „soartă"?! Câţi îşi dau seama de unde vin acestea?! Eu cred că fiecare în felul nostru îşi îndreaptă mai devreme sau mai târziu privirea disperată spre genul de ajutor pe care numai ceva mai presus decât noi ca oameni ni-l poate acorda. Nu există alternativă, toţi gândim la fel. Ideea unei conştiinţe care veghează de sus este „scrisă" ca arhetip de autoconservare şi supravieţuire al speciei noastre. Dacă vreodată va fi „ştearsă", vom dispărea şi noi, pentru că nu va mai exista niciun fel de motivaţie de a trăi, niciun scop. Nu vom mai vedea pur şi simplu de ce să ne batem capul cu „Sensul vieţii" pentru că nu vom mai percepe necesitatea unuia, în context personal sau universal.

Povestea sensului

Spore este un joc care combină într-un mod extrem de discutabil teoria Creaţiei religioase cu cea a Evoluţiei darwiniene. E un fel de supă de concepte care descriu oarecum personalitatea interesantă a lui Will Wright sau pur şi simplu e doar un amestec bine gândit şi organizat care are ca scop să nu supere pe nimeni. Se ştie că individul cel obsedat de omul ca Dumnezeu este Peter Molineux şi de aceea am avut tendinţa să cred că Will Wright a fost dus un pic spre „dark side" de acest individ al albelor/negrelor, mai ales pentru că cei doi se cunosc mult prea bine… Însă, pe măsură ce am jucat, mi-am dat seama că orice RTS jegos te face să te simţi mult mai mult un Dumnezeu decât o face Spore… sau cel puţin aşa m-am simţit eu. Eu greu să-ţi dai seama foarte clar unde se începe şi se termină rolul tău de creator sau unde începe şi se termină identificarea ta cu acel animal creat de tine. E un concept extrem de interesant care este totuşi, prin natura sa, un atac extrem de agresiv la adresa religie şi dogmei. Deşi pare, viaţa în Spore nu apare foarte darwinian. Ea vine din spaţiu, călare pe un meteorit. Nu e creată, nu evoluează. Will lasă aceste probleme ale apariţiei/creaţiei pe seama altora din motive uşor de intuit. Poate aţi citit/auzit teoria apariţiei vieţii, cum amoniacul acela folosit de mamele voastre în prăjituri stă la baza întregii vieţi pe pământ. Acesta s-a combinat în mod surprinzător cu câteva molecule de carbon şi a dat naştere amino-acizilor care s-au combinat în proteine, ADN şi ARN, care au dus la apariţia pri-



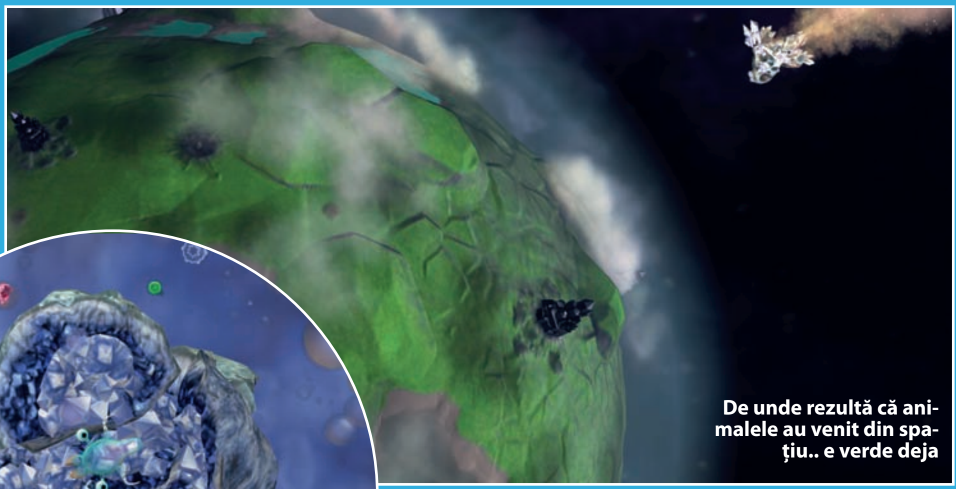
Penultima frontieră

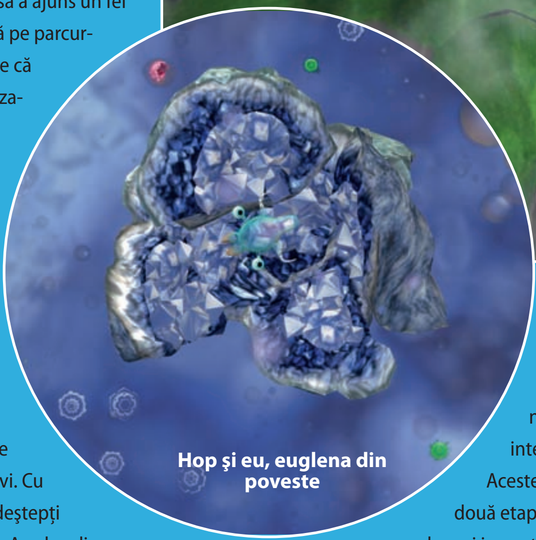
mului virus – grup de molecule fără minte, dar care, spre deosebire de alte molecule, avea un mic procesor care îi dădea instrucţiuni – programat să evolueze. De ce… asta este cea mai mare problemă filozofică a tuturor timpurilor. Evident, nici Will Wright nu a putut răspunde la aceasta, însă el s-a folosit de altceva pentru a ne face să evoluăm în joc – curiozitatea specific umană. În Spore ne oferă chiar şi un scop, şi anume acela de a descoperi cel mai mare secret existent, undeva în centrul galaxiei. Nu ştiu încă dacă merită şi sper să nu fie o bilă pe care scrie „42". Aşadar, spre deosebire de Molineux, Will Wright preferă totuşi până la urmă să dea omului ce e al omului şi divinităţii ce e al divinităţii. Fiecare cu ale lui… Pentru a fi în tabăra sigură, în spatele frontului, pe scaunul din spate.


Când încă meteoriţii mai cădeau…

Carnivor sau erbivor

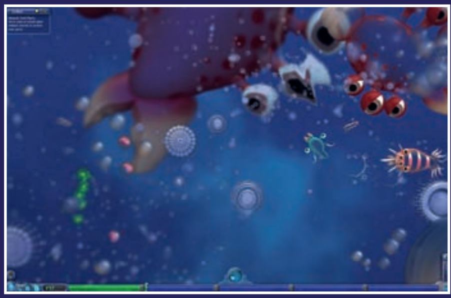
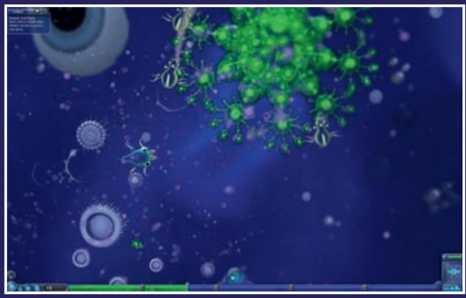
Aşadar, vine momentul „meteorit". Începi ca o simplă bacterie, un fel de hobbit al oceanelor. În funcţie de temperamentul tău, vei alege între a fi carnivor sau erbivor, lucru care îţi va influenţa absolut evident evoluţia. Unul dintre lucrurile de care trebuie să ţii cont este că, la bază, Spore a fost conceput ca un joc, însă a ajuns un fel de experiment social. Nu vă speriaţi dacă pe parcursul vieţii voastre de bacterie constataţi fie că sunteţi prea agresivi pentru a mânca zarzavaturi sau prea „flower-power" pentru a ucide fără milă bacterii neajutorate şi, nu în ultimul rând, drăguţe foc, pentru că vă puteţi oricând respecializa schimbând doar tipul de gură. Spore vă va trece prin mai multe ere evolutive, deşi nu foarte darwinian, în sensul că de la bacterii veţi trece direct la fiinţe de uscat vertebrate. Plantele, viermii, insectele şi peştii sunt lăsaţi în seama altor addon-uri. Fiecare etapă este alcătuită din mai mulţi paşi semi-evolutivi. Cu fiecare pas făcut, veţi fi din ce în ce mai deştepţi până când veţi ajunge conştienţi de sine. Aşadar, din bacterii, veţi trece direct într-un fel de animale nespecificate, dar care fac ouă. Aici va începe adevărata cucerire a lumii care vă înconjoară. Va trebui să vă folosiţi fie abilităţile sociale, fie cele războinic-carnivore pentru a vă impune ca specie dominantă ca inteligenţă. Aceste prime două etape sunt cele mai importante din punct de vedere al modului în care vă faceţi designul creaturilor. Partea cea mai complexă şi mai voluminoasă a acestui joc este fără îndoială Creature Creator-ul. E oarecum limitat denumit, deoarece nu puteţi crea doar creaturi, ci şi vehicule şi clădiri, respectiv vă veţi putea îmbrăca fiinţele care au ajuns mai departe de stadiul de necuvântătoare. Primele două faze, cea de bacterie şi de creatură, fac abuz de acest editor de creaturi, deoarece nu le puteţi face chiar cum vreţi pentru că ar fi catastrofal şi frustrant. În primul rând, trebuie să vă plimbaţi prin lume ca să găsiţi noi componente – ochi, mâini, picioare, fălci, ace veninoase etc. Pentru a evolua, creaturile trebuie să fie oarecum specializate. Dacă intenţionaţi să fiţi o fiinţă socială, atunci investiţi în dans şi cântec. Dacă preferaţi mai puţine vorbe şi mai multă acţiune, atunci vă garantez că cea mai bună investiţie sunt


De unde rezultă că animalele au venit din spaţiu.. e verde deja


Hop şi eu, euglena din poveste




O alegorie care reprezintă relaţia dintre trusturi şi companiile independente


Din viața unei bacterii

fălcile și ghearele. Cert e că va trebui să fiți destul de hotărâți în ceea ce vreți să faceți, deoarece fiecare etapă o va influența pe cea care va urma. Dacă evoluați din carnivori, nu va fi foarte ușor să socializați. Aici mi se pare ușor incorect, deoarece jocul e în așa fel făcut încât să aveți mai mult de câștigat dacă vă construiți o civilizație pașnică și sociabilă. Evident, e mai greu să te menții așa, pentru că vecinii în general au tendința să vă considere o pradă ușoară dacă vă văd așa mai cântăreți și dansatori. Decizii, decizii...

De la sulițe la lasere

La un moment dat în evoluție, după ce ați strâns suficient ADN, v-ați adăugat niște mâini acolo unde aveați picioare și v-ați împerecheat cu fiecare membru atrăgător al grupului, encefalul vostru în fine va crește în volum și circumvoluțiuni pentru ca să apară primul șarlatan, șamanul. Dacă până acum controlați personajele din perspectivă third-person, de acum încolo veți fi nevoiți să adoptați un stil gen strategie, pentru că veți controla mai mulți indivizi. În principiu regulile se mențin, exceptând cea sexuală. În loc de inimioare, veți primi un buton de „Fă copil". Și veți face atât cât vă ține cortul. Între timp, pentru a evolua, fie veți extermina alte rase care au evoluat și ele în stadiul de trib, fie le veți asimila diplomatic. Evident, câștigurile sunt diferite și ceva mai umflate pe partea diplomatică. În final, după ce veți păpa tehnologie de la celelalte triburi cu cuțitul sau vorba dulce și vă veți construi colibe specializate în producția de coșuri, sulițe sau chitare, veți ajunge rasă dominantă. În acest moment, se schimbă din nou modificarea. Vă veți trezi într-o lume unde toți sunteți la fel. Diferența constă doar în faptul că sunteți împărțiți în națiuni diverse. Așa că e momentul să deveniți o superputere, să dominați întreaga planetă ca națiune pentru ca, odată scăpați de stresul teritorial, să vă luați avânt spre spațiul cosmic. Evident, această perioadă este oarecum similară cu cea reală actuală. Cursa înarmărilor, bombe atomice, lupta pentru resurse etc. În final, unii o să câștige, iar alții o să crape, deoarece patriotismul este luxul celui puternic și bogat. Aici e într-adevăr greu să îi convingeți pe toți că sunteți cei mai tari altfel decât cu patul puștii. Dar nu imposibil. Plus că aveți metode științifice, ca de exemplu îndoctrinarea, comerțul și presiunea pentru resurse. Atenție mare, pentru că modul în care treceți de această epocă modernă vă va influența întregul mod de a gândi și de a trata cu celelalte rase din spațiul cosmic. Dacă la sfârșit vi se va duce vestea că pentru a deveni națiune dominantă ați ras tot ce stătea în picioare și ulterior ați reconstruit liniștiți, unii indivizi din spațiul cosmic, atenție, aflați în diferite stadii evolutive, s-ar putea să vă aștepte direct pe propria voastră orbită cu un batalion de farfurii zburătoare și să vă trimită acolo de unde ați venit. Cum vă va fi șansa. Oricum, când în fine ajungeți în epoca spațială, lucrurile se schimbă radical. Veți constata în primul rând că universul este mai mare decât credeați și în al doilea rând că această fază este de câteva ori bune mai lungă decât toate celelalte. Se pare că Will Wright e mai atașat de cer decât de pământ.

Colindând printre luceferi

Așadar, după ce veți primi sarcina de a vă pune la punct, vizual, o navă spațială, veți primi primele sarcini de la planeta voastră de bază. Acestea constau în răpirea unor specii de pe alte planete, înființarea de noi colonii și contactul cu alte rase suficient de evoluate pentru așa ceva. Ei bine, aici vă veți lovi cel mai puternic de problemele lipsei diplomației. Dacă veți alege să radeți planete întregi cu tot ce mișcă pe ele, vă veți trezi cu un întreg univers care vă va vâna și vă va împiedica să evoluați și să găsiți secretul acela fantastic ascuns în centrul galaxiei (care sper să nu fie 42). Eu așa am făcut. Date fiind calitățile mele deosebite de militar, am primit cadou o bombă cu cutremure. Și cu asta lăsam frumos orice planetă nivelată și lipsită de ființe inteligente. Evident, puteam coloniza planete care ofereau condiții mai potrivite vieții, dar erau cam scump de întreținut și necesitau terraformare. Așa că îmi făceam rost de planete gata terraformate folosind o dată la un număr de minute acest gizmo. Ei bine, se pare că universul crease ființe destul de prietenoase, care au reacționat negativ la acțiunile mele de tip genocid, așa că s-au aliat frumos împotriva mea. M-am trezit inamicul public numărul 1 și a trebuit să reiau această ultimă eră de la capăt. Ceea ce mi-a plăcut în schimb a fost sistemul de luptă și faptul că poți explora Universul doar din punctul de vedere al unui pionier. Poți descoperi diferite artefacte care treptat fac lumină asupra a ceea ce s-a întâmplat în trecut. De asemenea, poți face comerț, îți poți dota nava cu o mulțime de piese de echipament și arme etc. Ce mai, era spațială este practic un joc de sine stătător. Iar finalul... va veni cu atât mai repede cu cât veți avea mai multe fonduri. Totul poate fi cumpărat.

Ca un MMO

Închipuiți-vă acest joc ca un adevărat MMO, în care în era spațială celelalte rase ar fi controlate de alți jucători. Ar fi superb. Din nefericire, Maxis a ales varianta mult mai simplă, și anume aceea de a popula universul cu rase create de alți jucători. E faină ideea, însă nu prea justifică hype-ul din jurul ei, pentru că până la urmă ai de-a face tot cu niște personaje controlate de AI, oricât de natural ar părea aceasta. Se cheamă PVE nu PVP. Însă totuși, s-a văzut că ideea de a pune la îndemâna jucătorilor acel Creature Creator a fost una foarte bună. Evident, a funcționat deoarece engine-ul fizic și comportamental din Spore sunt absolut geniale. Interactivitatea e dusă la extrem. Știu că vi se pare normal să construiți o lighioană și ca aceasta să și meargă, cânte și danseze. Dar gândiți-vă din câte părți e făcută și cât de adaptativ poate fi de fapt acest engine grafic pentru a calcula în timp real dinamica milioanelor de personaje diferite, respectiv a celor câteva sute de bucăți existente. Sincer, prin eventuale addon-uri, aceste posibilități de personalizare duse la extrem vor putea duce practic la o nouă generație de jocuri, în care ne vom crea propriile personaje și inamici în mod plăcut și relaxant fără să fim dependenți de editoare speciale și programare. Toată





De unde am plecat și spre ce ne îndreptăm

Aspecte din viaţa de zi cu zi a unei struţoalbine















Când pisica nu e acasă, E.T. otrăveşte fântânile

lumea a făcut foarte mult caz de jocurile aşa-zis „Next Generation", care de fapt sunt pur şi simplu nişte engine-uri grafice clasice care nu au făcut altceva decât să evolueze în acelaşi timp cu tehnologia. Spore însă lasă tehnologia la o parte şi se ocupă de evoluţia gameplay-ului şi interactivităţii la un alt nivel. Din punctul meu de vedere, Spore este singurul joc de pe piaţă cu adevărat „Next Generation" pentru că vine cu un mod radical diferit de a pune problema – fă-ţi tu jocul cum ai chef.

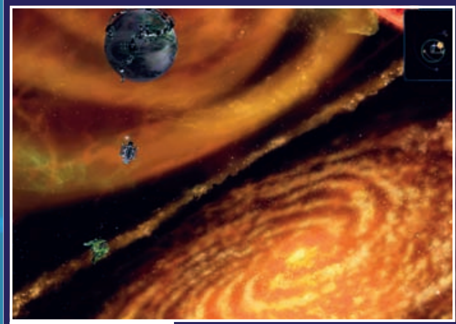
Ce e rău?!

Spore nu e un joc perfect. Fiind atât de complex, unele aspecte au fost destul de neglijate. Spre exemplu controlul în etapa tribală şi cea modernă, când joci practic o strategie. Întotdeauna era o durere de cap să pun magicienii să vindece, pentru că trebuia să-l caut vizual pe cel care murea în mijlocul unei lupte. La fel, am simţit permanent lipsa unei hărţi de ansamblu mărite, nu doar mini-map-ul, mai ales că am probleme cu modul în care văd culorile, iar harta aceea mică estre extrem de nefolositoare. La fel, etapa de bacterie mi se pare mult prea seacă. Adică sunt sigur că un microb nu are o existenţă prea artistică, însă era frumos ca activităţile pe care le poate duce să fie mai diverse. Ştiu că e absurd, însă din moment ce Maxis le-a montat ochi la euglene, nu văd de ce nu putea de exemplu să existe şi ochelari pentru ele. Din nefericire, cea mai plictisitoare etapă este cea spaţială. După aproximativ 5 ore de joc realizezi că, deşi activităţile sunt diverse, la un moment dat se repetă aceleaşi lucruri cam prea des. Tind să-i dau aici dreptate lui Zuluf când spune că nu prea e content. Jocul e mare, voluminos, pretenţios, însă e clar că Will ar fi vrut să adauge ceva mai mult însă nu prea a mai avut timp. Tind să cred că oricum Spore este de fapt următorul Sims al Electronic Arts şi al lui Will Wright, aşa că nu cred că vom duce lipsă de addon-uri.

În final, eu sunt satisfăcut la un nivel la care nu mă aşteptam de la un joc single player. Te prinde, te ţine şi te face să râzi de tine însuţi atunci când o a doua persoană se uită la tine în monitor şi nu înţelege de ce plimbi o amibă manga aşa aiurea într-o baltă. Dar nu vă lăsaţi influenţaţi. Unii oameni nu pot înţelege pur şi simplu cât de important este să treci la următoarea etapă evolutivă.

Locke

alternativa



SPACE RANGERS 2

Space Rangers este o serie care se aseamănă suspect de mult cu etapa spaţială din Spore. Diferenţa este că Space Rangers o face mult, mult mai bine, lucru care se poate citi şi în vechiul articol din Level. Ca idee, în Space Rangers poţi fi orice, de la simplu explorator până la pirat şi mercenar într-un spaţiu de dimensiuni enorme a cărui explorare o să vă ia o grămadă de vreme. Dacă vreţi să jucaţi un joc în care nu vă veţi plictisi, spaţial vorbind, puteţi sări din etapa modernă direct în Space Rangers. Senzaţia de continuitate va fi evidentă.

***LEVEL IANUARIE 2006**

BUNE:

- editorul de creaturi
- engine-ul fizic, de comportament şi diplomatic
- aproape nelimitat ca posibilităţi
- interfaţă absurd de simplă

RELE:

- controlul unităţilor în modurile strategice
- lipsa unei hărţi generale
- lipsit de conţinut raportat la posibilităţi

CONCLUZIE:



Spore nu este un must-have. Este un joc care vă arată cum vor fi majoritatea jocurilor peste câţiva ani, adică alcătuite din conţinut creat de alţi jucători, ceea ce oferă într-adevăr posibilităţi nelimitate şi rejucabilitate 100% oricărui gen de joc.

9,2

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Producător Maxis **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** Gameshop.ro
ON-LINE www.spore.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

PENUMBRA R·E·Q·U·I·E·M

Portal meets Dr. Acula

Cei care au citit articolele precedente despre primele două episoade din Penumbra ştiu că nu am avut decât cuvinte de laudă la adresa lor. O poveste interesantă şi mai mult decât terifiantă ni se dezvăluia înaintea ochilor. Cu o acţiune amplasată într-un mediu care nu poate decât să dea fiori reci pe şira spinării, primele două episoade au fost într-adevăr ceva inedit. Nimeni nu se poate simţi ca acasă în gheţurile îndepărtate de la Poli, mai ales când este singur şi ceva îl vânează cu ardoare. Producătorii jocului nu se aşteptau ca jocul să aibă un asemenea succes şi de aceea, după fiecare episod, spuneau că respectivul a fost ultimul. Nici mie nu îmi venise prima dată să cred că un joc ce iniţial se dorea a fi doar un simplu demo de motor grafic poate să fie atât de interesant conceptual şi ca poveste. După un prim episod care cam scârţâia din punct de vedere al gameplay-ului, dar genial din punct de vedere al atmosferei, a venit un al doilea care a fost cireaşa de pe tort. Povestea capătă conotaţii diferite, intriga prinde contur şi începi să înţelegi ce se întâmplase în acel loc groaznic. Dar şi acesta se termină în coadă de peşte şi suntem lăsaţi să credem ce vrem, mai ales că de data aceasta avem promisiunea fermă a producătorilor că a fost ultimul episod. Şi iată că am fost din nou luaţi prin surprindere de un al treilea şi „ultim" episod. Acum chiar ar fi cazul să fie ultimul, deoarece nu se mai ridică la înălţimea aşteptărilor noastre.

Unde îmi e portal gun-ul?

Din nefericire, cel de-al treilea şi ultim episod al seriei nu mai este ce au fost celelalte. Deşi are şi el farmecul său, lipsit de povestea şi sentimentul acela de groază ce te însoţea pretutindeni, Requiem este doar o umbră a fraţilor săi mai mari. Deşi primul pas făcut în joc îţi aduce aminte de Black Plague, foarte repede realizezi că jocul nu este altceva decât un Portal cu o atmosferă demnă de castelul lui doctor Mengele sau poate de beciurile lui Dr. Jekyll.

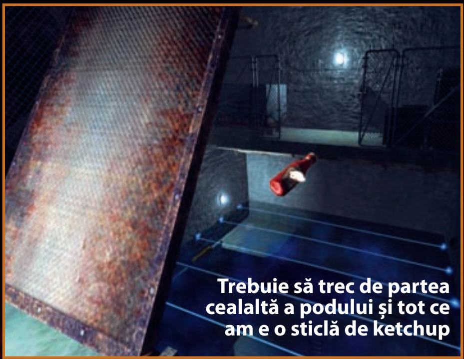
O înlănţuire aleatoare de niveluri din care trebuie să găseşti ieşirea într-un mod sau altul alcătuiesc întreaga acţiune din jurul acestui joc. Niciun fel de legătură între ele, niciun fel de motivaţie în afară de aceea de a găsi uşa şi de a termina jocul. Atât de asemănător este cu Portal, încât inclusiv uşa de la capătul nivelului este un portal cu care suntem atât de obişnuiţi. Oricum, jocul este o adevărată provocare pentru ahtiaţii de puzzle-uri logice, trecând prin tot felul de combinaţii ciudate şi interesante. Un pic mai greu decât Portalul, jocul nu îţi va oferi obişnuitele indicii care ar trebui să te ajute cumva. Mai ales că nu ai niciun fel de scule, niciun fel de indicaţie pe tavan, niciun ajutor prin radio care să te trimită de colo-colo. Singurele elemente care te fac să ţii cât de cât legătura cu lumea de afară sunt câteva jurnale, dar care numai bine nu te fac să te simţi prin ororile pe care le povestesc, un casetofon cu o casetă pe care un doctor are înregistrate fazele nebuniei pe care a cules-o de pe drum şi un aparat de emisie recepţie prin care primeşti nişte mesaje de la un nebun care face mişto de tine.

Nu mai e ce-a fost odată...

După cum spuneam şi mai sus, jocul nu mai e ce era. Deşi la suma modică pentru care poate fi achiziţionat, nu prea ai ce să îi reproşezi. Încă un lucru ce mai poate însă trage un pic de partea cealaltă a balanţei este faptul că jocul se instalează ca un expansion pentru Black Plague, deci mai trebuie să daţi alţi nouă dolari pentru episodul doi.

Koniec


Fix de un suc rece nu am eu chef acum


Trebuie să trec de partea cealaltă a podului şi tot ce am e o sticlă de ketchup

alternativa


PORTAL

Cunoscut deja de toată lumea, Portal este apogeul jocurilor în care trebuie să îţi pui mintea la contribuţie. Folosindu-se de o găselniţă extraordinară, puşca cu portaluri, şi de o poveste ce nu ţi se deschide din primele momente ale jocului, Portal este deja unul dintre cele mai cunoscute jocuri ale timpurilor noastre.

**LEVEL DECEMBRIE 2007*

BUNE:
- îţi pune rotiţele de la mansardă în mişcare
- atmosferă întunecată şi bine pusă la punct

RELE:
- lipsit de poveste
- nu ar fi trebuit să fie un expansion

CONCLUZIE:



O dezamăgire cruntă pentru cei care căutau un final pentru povestea din cele două episoade, Requiem poate fi însă o opţiune pentru cei cărora Portalul le-a lăsat un gust de „mai dă-mi". Cu aproximativ două, trei ore de joc Requiem este un mic mind bender game.

6,5

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	06



Gen Puzzle **Producător** Frictional Games **Distribuitor** Paradox Interactive
ON-LINE www.paradoxplaza.com/penumbra

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 1,5 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM


SURVOLEAZĂ frontiera întunecată pe "mounts" înaripați pe care îi controlezi.
DINCOLO DE AZEROTH...
STĂPÂNEȘTE energiile mistice ale rasei blood elf
O NOUĂ LUME TE AȘTEAPTĂ
LUPTĂ până la nivelul 70, și ți se va deschide o lume de noi posibilități.
DEZLĂNȚUIE puterea luminii a noii rase draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
BLIZZARD ENTERTAINMENT



Când banul ucide

De când s-au inventat pantalonii cu mânecuțe și sabia cu mâner, au apărut și cei cunoscuți de noi sub numele de mardeiași sau mercenăuți. Pentru trei lulele, trei surcele, acești soldați cu contract și asigurare medicală se obligă să îți poarte luptele în care tu nu ai curaj să te vâri. Istoria este plină de bătălii importante câștigate cu ajutorul mercenarilor care apăreau într-un moment oportun, iar apoi își cereau banii la momentul inoportun. După cum bine știm cu toții, bătălia de la Posada a fost câștigată cu ajutorul unei unități de elită de mercenari thailandezi, antrenați în cele mai obscure taine ale luptei pe căluți de pustă. La fel de bine știm că, nefiind plătiți la timp, i-au tăiat capul celui mai de seamă voievod al nostru, Mihai Viteazul. De asemenea, se știe că în momente de restriște cruntă, cei mai buni conducători de oști recurg la cetele de mercenari promiscui pentru a întoarce soarta luptei în favoarea lor. Un exemplu cunoscut de întreaga lume este cel al lui Napoleon Bonaparte care, neputând să bată turcii la Termopile cu propriile sale puteri (toată lumea știe că francezii sunt niște fricoși demagogi), a angajat o șatră de finlandezi, care de secole țineau sub control Kenya, cu care a reușit să înfrângă oștile Porții. Exemplele ar putea continua așa mult și bine, dar e mai bine să aflați toate aceste lucruri din cărțile de istorie, unde sunt scrise mult mai pe larg, cu poze și link-uri către filmulețe pe YouTube.

Vikingul, negrul și asiatica

După cum spuneam mai sus, mercenarii lucrează pentru cei cu bani. Nu sunt mânați de idealuri înalte, nu doresc salarii mai bune pentru șantieriști și pensii mai mari pentru bunici. Ei vor bani. Dacă ai bani, ei sunt prietenii tăi cei mai buni. Până nu mai ai bani sau până cineva le oferă mai mulți bani. Sau până îi împuști în fund. Nu e niciodată o idee bună să împuști un mercenar în fund. Este cea mai mare greșeală pe care o poți face.

Așa pornește și povestea noastră. Un mare om de afaceri venezuelean consideră că el ar face o treabă mai bună ca președinte al Venezuelei și te angajează să îi aranjezi tranziția la putere. Tu poți alege cine să fii. Poți fi Mattias Nilsson, vikingul puțin cam prostuț, dar cu mare trecere la gagici, Chris Jacobs, negrul nătăfleț, dar popular în Bronx, sau Jennifer Mui, asiatica lipsită de scrupule, dar și ea cu mare trecere la gagici. Alegerea ta nu va influența în niciun fel modul în care jocul va decurge, singura diferență notabilă fiind câteva replici specifice fiecăruia. De asemenea, vikingul are o rată mai mare de regenerare a sănătății, Chriss poate căra mai multă muniție, iar Mui se mișcă olecuță mai repede. Oricum aceste lucruri nu vor conta în timpul luptelor.

Dar să revenim la povestea deloc interesantă a jocului. Solano, marele mahăr venezuelean, după ce își vede sacii în căruță, în loc să plătească pentru serviciile prestate, se hotărăște că ar fi mai profitabil să îți tragă un glonț în cap și să termine cu prostiile. Dar cum nu este un țintaș prea bun, în loc să îți plaseze un glonț în cap, îl înfige fix în partea cea mai cărnoasă a anatomiei tale. Adică în partea cea dorsală, numită popular fund. Cum un mercenar cu acte în regulă nu poate trece așa ceva cu vederea, amicul nostru se hotărăște să întoarcă favoarea. Dar nu vrea să nimerească fundul, ci lobul occipital. Iată cum, cu o intrigă de zile mari, jocul începe să se dezvolte armonios în multe capitole.

Ajutat de un gameplay apropiat de cel atotcunoscut din GTA, prietenul nostru se apucă serios de treabă și își construiește un adevărat castel din cărți de joc, din care complotează din răsputeri împotriva latino-tartorului. Pornind de la zero barat, el trebuie să își dezvolte o adevărată rețea de aliați și dușmani cu ajutorul cărora


Ești sigur că nu îmi pârlești ceafa cu lansatorul dacă stăm în poziția asta, da?


Îi dai tu un pumn sau îi dau eu un glonț?

trebuie să ajungă în biroul lui Solano, pentru a se putea ține de promisiunea făcută sieși. De ce nu putea face acest lucru din prima, nu se știe, dar măcar așa i se mai dă un pic de substrat poveștii.

Succesul operațiunii se bazează pe abilitatea ta de a te face plăcut de facțiunile din joc de la care ai ceva de câștigat. Iar reputația unui mercenar se face prin cât mai multe contracte duse la bun sfârșit. Inițial pornești cu o singură facțiune prietenă, un consorțiu internațional ce încearcă să controleze petrolul Venezuelei și căruia nu îi convine politica noului regim. Așa că începi prin a face câteva misiuni pentru ei. O mică asasinare aici, un masacru acolo, o misiune de salvare în partea cealaltă și PAF! încep să îți ofere tot felul de vehicule și suport pentru acțiunile tale viitoare. Tot acest suport vine evident contra cost și fiecare update mai grozav vine cu cât au mai multă încredere în tine. Astfel, cu cât faci mai multe misiuni pentru aceeași facțiune, aceasta îți va oferi echipament din ce în ce mai bun. Să nu vă sperie partea cu contra cost, deoarece banii sunt ultima voastră problemă. Asta nu pentru că contractorii tăi sunt niște mâini sparte, ci pentru că la baza ta de operațiuni poți face pariuri cu angajații tăi, pe niște sume fenomenale și pe care le vei câștiga întotdeauna cu un minim efort.

Că veni vorba de angajați, să spunem și două lucruri despre ei. Inițial pornești cu un singur ajutor, o pipiță ce te dirijează prin radio, care îți face rost de contracte și cu care mai schimbi din când în când câte o vorbă. Apoi, pe măsură ce înaintezi în joc, vei mai face rost de un pilot de elicopter, un mecanic auto genial, un pilot de avion cu reacție și alți câțiva pe care îi vei descoperi singur. Aceștia sunt un ajutor de nădejde, fiecare dintre ei având roluri bine definite. Mecanicul repară, pilotul de elicopter te duce de colo colo, ridică pachete și te scoate din situațiile de criză, iar pilotul de pe avionul de vânătoare poate veni și nivela terenul când situația devine dificilă. Prin a nivela terenul a se înțelege a da drumul la un covor de bombe peste un oraș întreg.

Dacă jocul nu ar fi fost făcut pe genunchi și în grabă, ar fi avut un succes imens, deoarece are un potențial enorm. Zona în care te joci este imensă, numărul vehiculelor pe care le poți controla este enorm, misiunile sunt diverse și interesante. Păcat că nu arată cine știe ce, are nenumărate bug-uri și elementele sale componente sunt prost optimizate. Având în vedere că alergi și tragi cu pușca, te dai cu motorul, mașina, camionul, tancul sau conduci un elicopter ori un avion cu reacție, munca depusă pentru a face fiecare dintre ele măcar aproape de perfecție ar fi fost gigantică. Iar oamenii nu au avut nici timpul, nici resursele necesare. Așa că a ieșit un fel de varză călită cu miros de praf de pușcă. Un amestec ușor exploziv, dar și stresant în anumite momente. Plus că unele misiuni sunt puse de umplutură și au un grad de dificultate extrem. Dacă mai țineți minte în Mafia cursa aceea de doi lei ce a indignat o lume întreagă, ei bine să știți că și aici aveți parte de una asemănătoare.

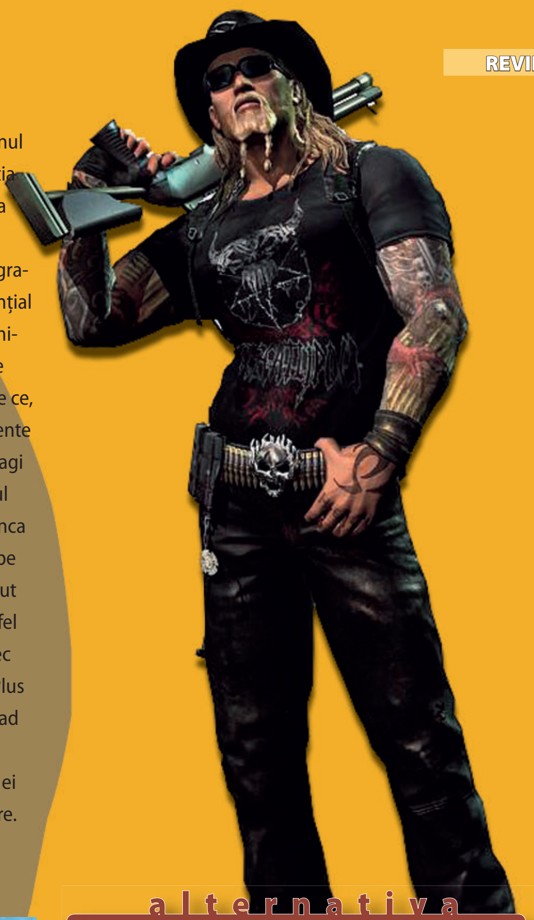
Cu nordicii la vânat


Un stol de elicoptere

Pentru o experiență de joc mai interesantă, vă recomand să jucați cu vikingul, deoarece are replicile cele mai interesante și mai haioase. Eu unul nu am știut acest lucru și am început să mă joc cu gagica pentru simplul motiv că îmi place să fiu mobil. Dar cioLAN stătea lângă mine și se tăvălea de râs când își aducea aminte de replicile lui Nilsson, în timp ce eu ascultam replicile serbede ale unei asiatice cu o gravă problemă de atitudine.

■ **Koniec**


Deturnare de tanc



alternativa


GRAND THEFT AUTO 4

Dacă sunteți fanul acestor tipuri de jocuri și nu ați jucat încă GTA4, acum este momentul. Se poate spune că el este originalul de la care a plecat și jocul de față. Mult mai cunoscut și mult mai bine făcut, el vă poate arăta ce ar fi fost Mercenaries 2 dacă ar fi avut o companie producătoare cu mulți-mulți bani în spate.

***LEVEL IULIE 2008**

BUNE:
- foarte variat
- câteva idei interesante
- captivant și amuzant (uneori)

RELE:
- neoptimizat
- gameplay repetitiv
- deranjant de multe bug-uri

CONCLUZIE:



Un joc bun cu care îți poți pierde ceva vreme, mai ales dacă îți place diversitatea. O să te streseze la un moment dat prin bug-urile dese și problemele de control al vehiculelor. Mai bun decât mă așteptam, dar cu un potențial enorm. Păcat că nu toate firmele producătoare de jocuri au la dispoziție mulți ani și mulți bani pentru dezvoltarea ideilor lor. Ar fi ieșit ceva foarte fain.

7,3

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Action **Producător** Pandemic **Distribuitor** EA **Ofertant** www.gameshop.ro
ON-LINE www.mercs2.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2,4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM



Doare

În 2002, Chris Taylor, împreună cu cei de la Gas Powered Games, a lansat un joc ce a devenit în scurt timp un adevărat clasic: Dungeon Siege. Opt ani mai târziu, ne întâlnim tot cu Chris Taylor şi Gas Powered Games într-un joc cu un nume cel puţin interesant: Space Siege. Acţiunea jocului se petrece prin anul 2200, pe o navă atacată de extratereştri, eroul nostru fiind, ca de obicei, ultima salvare a omenirii.

Forme fără fond

După filmuleţul de intro, eşti aruncat direct în joc şi ţi se pun la dispoziţie cele două butoane de care vei avea nevoie pentru a termina jocul: clic dreapta pentru atac şi clic stânga pentru mişcare. Space Siege se doreşte a fi un action-RPG, dar nu prea reuşeşte să-şi îndeplinească îndatoririle în acest sens, câteva mari lipsuri fiind evidente din primele minute de joc. În primul rând, nu există fereastră de inventar şi de loot. Explicaţia e deosebit de simplă – în afară de arme, kit-uri medicale şi upgrade materials, despre care vom vorbi imediat, nu există nimic altceva de care personajul tău să aibă nevoie. Space Siege eşuează ca RPG şi din cauza lipsei experienţei. Personajul avansează în nivel în momentul în care jocul consideră că este necesar, iar asta se întâmplă doar la trecerea într-un nou capitol. Atunci veţi primi nişte puncte de skill pe care le puteţi folosi pentru deblocarea unor funcţii speciale care vă vor ajuta să omorâţi inamicii mai repede, dar în niciun caz nu au un impact major asupra jocului. Acelaşi sistem îl putem regăsi şi în World of Warcraft, cu menţiunea că acolo chiar face diferenţa.

Jocul devine monoton foarte rapid şi nici chiar posibilităţile de upgrade nu reuşesc să schimbe acest lucru. Upgrade-ul în Space Siege funcţionează foarte simplist: omori extratereştri şi colectezi resturile, care sunt, invariabil, upgrade materials (acele elemente care cică ţin loc de loot). Pe acestea poţi să le foloseşti la un Workbench pentru a-ţi îmbunătăţi armele şi chiar pentru a confecţiona noi obiecte, cum ar fi kit-urile medicale. Vă sună cunoscut? Asta deoarece ideea a fost folosită cu mai mult stil şi pricepere în jocuri precum Knights of the Old Republic, pe când în Space Siege nu face decât să lase iluzia profunzimii, iluzie ce totuşi nu ţine prea mult.

Există însă şi lucruri bune, cum ar fi grafica. Aceasta reuşeşte să recreeze interiorul unei nave destul de plăcut. Cu toate acestea, peisajele devin la un moment dat plictisitoare şi te simţi ca într-un desen vechi în care acelaşi fundal este refolosit pentru zeci de scene diferite. Partea bună este că jucătorul poate interacţiona cu mai toate obiectele de pe hartă, jocul având o fizică destul de realistă. Desigur, nu ai niciun fel de control asupra acestei interacţiuni, ea fiind realizată doar la un nivel de bază, în care te împiedici de cutii lăsate pe jos şi le rostogoleşti puţin prin cameră, dar tot este ceva. Există multe obiecte, cum ar fi tuburi de gaze şi combustibil, asupra cărora se poate trage pentru a produce explozii, dar de cele mai multe ori ajungi să te răneşti singur din cauza controlului slab al camerei. Acesta este o artă în sine, pe care, oricât de bine ai stăpâni-o, nu va face decât să te încurce în timpul unei lupte.

Nu în ultimul rând, sunetul este mai mult absent, fiind caracterizat în principal prin secvenţe repetitive şi plictisitoare. Voice acting-ul este decent, însă nu reuşeşte să recreeze mai bine atmosfera pe care grafica şi gameplay-ul o strică încontinuu.

Dileme morale

Cât despre poveste, Space Siege se poate încheia în mai multe feluri, ne zic producătorii, în funcţie de alegerile făcute de-a lungul jocului. De fiecare dată când aud de astfel de elemente, mă gândesc imediat la Knights of the Old Republic, însă în Space Siege lucrurile stau la fel de prost ca şi la celelalte capitole. Practic, acele scenarii multiple sunt doar două, tu având de ales între a rămâne om şi a folosi upgrade-uri bionice pentru a lupta împotriva inamicilor. Dacă instalezi mai mult de două astfel de upgrade-uri, vei debloca automat sfârşitul „rău", pe când dacă te chinui mai mult ca om vei avea parte de sfârşitul „bun".

Toate acestea fac din Space Siege un joc ce se va strădui foarte mult să-şi găsească o nişă, cu toate că există atâtea şi atâtea jocuri care fac treaba asta mult mai bine. Şi având în vedere preţul, nu pare o alternativă prea bună, rămânând un monument de mediocritate.

■ **spacedkadet**


Micile bucurii ale vieţii de space marine

alternativa



SHADOWGROUNDS

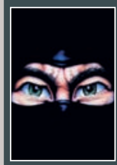
Un adevărat top-down shooter cu extratereştri, a cărui atmosferă te va ţine lipit de calculator ore bune, fără să-ţi crească tensiunea de fiecare dată când te încurci în mişcările camerei. Unde mai pui că are şi inventar şi loot, asta fără să se revendice ca RPG.

*LEVEL IANUARIE 2008

BUNE:
- Rapid şi pe alocuri relaxant
- Interacţiune cu lumea de joc

RELE:
- Lipsa unor funcţii RPG de bază
- Poveste prost construită
- Prea puţine arme şi obiecte

CONCLUZIE:



Jocul a promis destule, dar aşa cum se întâmplă uneori, multe promisiuni au rămas neonorate. Din păcate, Space Siege va fi un joc repede uitat – nu destul de bun încât să ne facă să întoarcem capetele, dar nici destul de prost pentru a fi dat drept exemplu.

6

GRAFICĂ	07
SUNET	06
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	05
IMPRESIE	06



Gen: Puzzle/RPG **Producător:** D3 **Distribuitor:** Steam

CERINŢE MINIME:
Procesor: Pentium® III 1.0 GHz, **Memorie:** 256 MB RAM, **Accelerare 3D:** 128 MB



Ultimul addon?!



Acum că îndelung aşteptatul SPORE a văzut lumina zilei, iar The Sims 3 este încă în pântecele departamentului condus de Will Wright, EA încearcă să ne resusciteze neuronii plictisiţi cu un ultim addon dedicat longevivului The Sims 2. Din punct de vedere vizual şi auditiv nu s-au schimbat foarte multe lucruri, motiv pentru care nu o să menţionez aproape deloc detalii legate de cele două componente. Pur şi simplu nu contează.

Altă pălărie...

Am început mica aventură cu nenea Ion, domniţa Elena şi domnişorul Goe. Le-am găsit un apartament modest, la un preţ acceptabil, cu camere ce suferă de sindromul blocurilor comuniste. Oricum ar fi, trebuie să cumperi anumite obiecte ca să nu fii aruncat în stradă sau să mori de plictiseală şi să te scalzi în conceptul de „apartment life" bazat pe sistemul folosit de americani, unde există un administrator care (chipurile) vine zilnic şi verifică dacă imobilul are nevoie de reparaţii. Printre altele, există chiar şi o suprafaţă comună în care locatarii complexului de locuinţe pot petrece câteva momente împreună. Chiria variază între 700 şi 4.500, dar sfatul meu este să nu cumpăraţi un apartament decent decât dacă aveţi o sumă foarte mare de bani.

În Apartment Life ai posibilitate să fii vrăjitor/vrăjitoare şi să începi să dai cu fireball-ul în pisica vecinului sau, dintr-o răsucire de încheietură, să te joci cu norişori pufoşi. Mai mult, faptul că eşti un discipol al magiei albe, negre sau maro îţi conferă anumite privilegii la care muritorii de rând pot doar să viseze. Printre acestea se numără vizitele la un castel magic şi aprovizionarea cu alimente de negăsit în supermarket-ul local. Acum, înţeleg că EA a încercat să ne ofere un addon mai amuzant, însă ne putea imprima zâmbetul pe buze prin cu totul alte metode, mult mai puţin puerile. În cazul de faţă, mariajul dintre lumea fantasy şi simulacrul de viaţă socială poate fi cu greu agreat de cineva care a jucat cel puţin un RPG la viaţa lui. Motiv pentru care, majoritatea addon-urilor pentru The Sims 2 au succes numai la copii cu vârste cuprinse între 7 şi 12 ani.




Vorbeau despre Sims 3

... cu aceeaşi Mărie

Addon-ul nu este foarte reuşit. Nu mi-au plăcut niciodată jocurile scoase pe bandă rulantă, care au ca scop rotunjirea conturilor unei firme. Este evident pentru oricine cu un IQ mai mare de 100 că dacă ai avea o cutie de carton şi ai scrie pe ea The Sims 2: Boring Edition, ea s-ar vinde ca pâinea caldă în sute de mii de exemplare. O condiţie obligatorie ar fi să distribui cutia prin Electronic Arts. Totuşi, Apartment Life este de jucat pentru cei care nu au ca pasiune jocurile video şi de cei care nu au altceva mai bun instalat pe calculator.

■ **Xristina**


Study now, party later!

alternativa



THE SIMS 2: UNIVERSITY

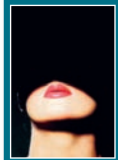
The Sims 2: University este singurul addon distractiv. Ţin minte că am pierdut o bună bucată de vreme încercând din răsputeri să fac viaţa de student a personajului meu mai frumoasă prin petreceri date până noaptea târziu şi examene luate cu sfântul cinci. Dacă vă plictisiţi de Apartment Life, puteţi să încercaţi oricând campusul asociat cartierului în care locuiţi.

**LEVEL APRILIE 2005*

BUNE:
- este ultimul addon pentru „2"
- te face să ieşi din casă

RELE:
- puţine itemuri noi
- elemente de joc neadecvate

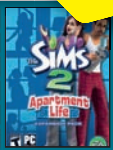
CONCLUZIE:



Epoca The Sims 2 a apus. Din păcate, nu ne părăseşte pe fundalul aplauzelor şi al ovaţiilor, ci se retrage în anonimat. Apartment Life nu aduce nimic interesant. La cei 30 de verzişori cheltuiţi pe spinarea lui, mă aşteptam la ceva mai mult decât un Harry Potter şi Viaţa la bloc. Urmează The Sims 3.

7,2

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	07



Gen Sims **Producător** EA Games **Distribuitor** EA Games **ON-LINE** thesims2.ea.com/about/ep8_index.php

CERINŢE MINIME:
Procesor PIII 1,3 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

Pentru cei care visează la ePreşedinţie

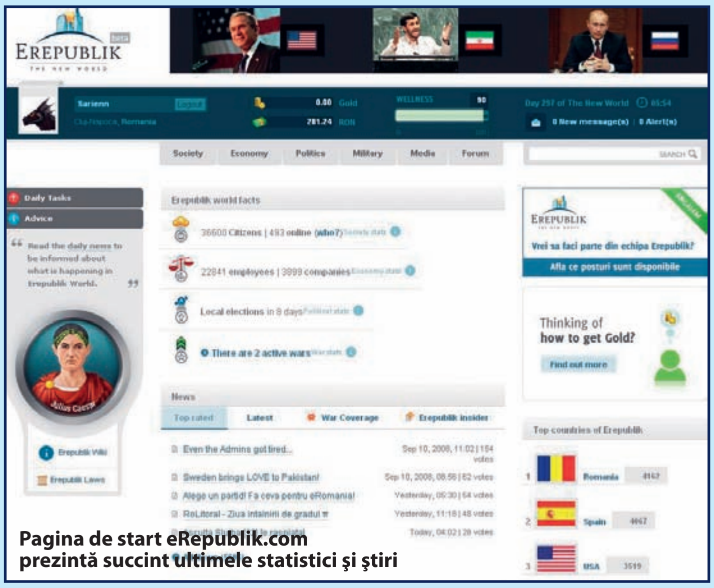
EREPUBLIK
THE NEW WORLD

Mă obsedează de ceva vreme ideea că jocurile pot avea un impact major în îmbunătăţirea calităţii vieţii, nu numai prin posibilităţile nesfârşite de delectare pe care le oferă, ci şi pentru că pot oferi medii virtuale complet sigure în care să se testeze varii teorii sociale. Bunăoară, mulţi susţin că MMO-urile constituie o unealtă dură de evaluare a capacităţii personale de conducere (leadership, ca să spun aşa), dar prea puţină lume ia în serios această teorie, probabil din cauză că o lume colorată şi plină de elfi, gnomi, nave rupte din filme SF şi eroi gen Superman inspiră orice, numai maturitate nu. Personal, consider că ne confruntăm cu enorm de multe prejudicii - în definitiv şi la urma urmei, unde scrie că un loc de muncă, de exemplu, trebuie neapărat să fie anost şi plin de „cravate". Dar asta este lumea în care trăim şi până în momentul în care o ureche de elf nu o să mai fie asociată neapărat cu inocenţa (şi neseriozitatea) copilăriei, noi, maturii care văd ceva mai mult în jocuri decât pur divertisment şi nu ne ferim să arătăm lumii ce mult ne place să ne jucăm (chiar şi atunci când facem treabă), trebuie să ne descurcăm cu ce avem la îndemână. Ca de exemplu, eRepublik.

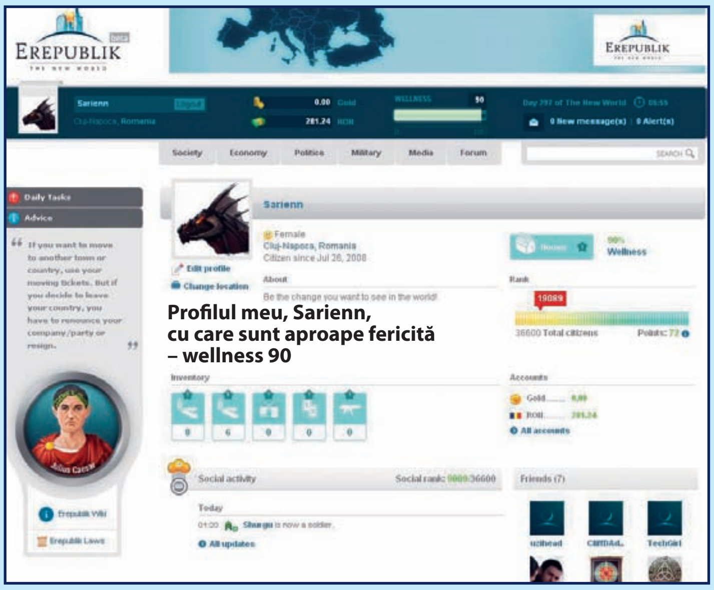
eRepublik, deja faimos pe forumurile Level, este la bază un simulator politic online. Cu alte cuvinte, este acea realitate alternativă în care cei 99,9% dintre noi care s-au gândit că pot activa mai bine ca Băsescu pe scena politică românească au ocazia să testeze tocmai acest fapt. Şi ca să fie treaba oablă, ţin să subliniez cuvântul Simulator, pentru că eRepublik încearcă să fie cât mai obiectiv posibil în ceea ce priveşte mecanismele după care se desfăşoară lucrurile. Conceptul este dezvoltat de George Lemnaru, un economist român tânăr şi pasionat de politică, susţinut financiar de Alexis Bronte, care deţine parte din faimosul YouTube autohton, Trilulilu. eRepublik este un joc web-based, gratuit, şi care, deşi în prezent se află în beta, numără deja peste 35.000 de utilizatori activi.

Dobândind eCetăţenie

În prezent, înregistrarea la eRepublik se face doar pe bază de invitaţii, pe care le puteţi obţine înscriindu-vă pe site (în acest moment, aţi fi al 502-lea doritor) sau rugând prietenii care joacă deja să vă trimită una. Fiecare utilizator nou înscris are la dispoziţie 5 invitaţii şi primeş-



Pagina de start eRepublik.com prezintă succint ultimele statistici şi ştiri



Profilul meu, Sarienn, cu care sunt aproape fericită – wellness 90

te 5 gold pentru fiecare prieten care devine eCetăţean prin invitaţia trimisă (deci per total 25 de gold dacă toţi cei 5 prieteni invitaţi îşi fac un cont eRepublik).

Odată înscris, ca eCetăţean va trebui să vă alegeţi o ţară (lista ţărilor este reală) şi un oraş. Prin convenţie, nou-veniţii români sunt direcţionaţi către a deveni cetăţeni în versiunea virtuală a României, dar acest statut poate fi schimbat oricând în cursul jocului. Întrucât eRepublik se află încă în beta, nu toate ţările dispun deja de o versiune virtuală eRepublik - bunăoară, am invitat un prieten din Lituania care nu şi-a găsit ţara în listă. Acest mic minus va fi însă „reparat" în curând, când jocul va deveni gold, iar producătorii vor îmbogăţi constant lista de ţări disponibilă.

Odată înscrişi, vi se recomandă să vă familiarizaţi puţin cu interfaţa, care nu este deosebit de intuitivă iniţial, dar care devine repede inteligibilă pentru un om cu măcar noţiuni de bază despre economie, politică, societate. Viaţa eRepublik se centrează în jurul gold-ului sau al monedei locale - în cazul nostru, leul greu sau RON-ul. Deşi jocul este gratuit, producătorii oferă gold contra cost real, aşa cum Linden Labs îşi comercializează dolarul Linden sau Project Entropia, Project Entropia Cents (PEC). Un pachet de 20 de gold costă 10 Euro.

Orice joc care aspiră să ofere un curs oficial monedă virtuală - monedă reală trebuie să se bazeze pe o economie viabilă, cu reguli deja existente în neinteresanta noastră viaţă de zi cu zi, o economie reală. Aşa este cazul şi în eRepublik, unde, pentru a supravieţui, trebuie să ai o casă, o masă şi un loc de muncă, sau, dacă îndrăzneşti, propria companie, ziar sau chiar partid.

Pentru a facilita accesul la aceste funcţii, eRepublik se împarte în cinci ferestre (tab-uri) principale, şi anume Society, Economy, Politics, Military şi Media. Din Society îţi accesezi profilul şi îţi poţi observa evoluţia şi posesiile, în termeni de wellness (să spunem, bunăstare), skill-ul de care dispui (şi care creşte în funcţie de ceea ce faci), casa şi mâncarea ce te ţin în viaţă (ambele au Quality care influenţează în mod direct wellness-ul). Tot aici îţi este disponibilă public „cartea de muncă", activitatea militară, precum şi publicaţiile (ziarele) ale cărui patron eşti.

Interviu cu George Lemnaru, CTO ERPK Web



George Lemnaru, „părintele" ideii eRepublik, în prezent CTO ERPK Web

1. Level: De unde şi până unde eRepublik? Cum ţi-a venit ideea şi, mai ales, cum ai reuşit să obţii finanţare pentru a o duce la capăt?
George Lemnaru: Am fost întotdeauna pasionat de economie, politică şi istorie. Aveam experienţă în online deoarece lansasem încă din 2003 NaturaPlant.ro, un magazin virtual de produse naturale pentru sănătate. Doream să realizez un proiect internaţional folosindu-mă de un concept cu totul nou. Astfel a apărut ideea eRepublik, un proiect care în mare măsură a fost gândit ca un experiment şi un simulator economic, politic şi militar online.

Cu Alexis am avut o discuţie legată de piaţa de sănătate online din România, i-am povestit şi despre noul proiect pe care doream să-l lansez şi i-a plăcut foarte mult conceptul. Marele avantaj pe care l-am văzut la Alexis a fost că, în afara de investiţia financiară, Alexis avea şi o experienţă online foarte puternică.

2. Level: În opinia ta de economist, cât de viabil este eRepublik ca o unealtă virtuală de evaluare a capacităţilor unui jucător de a conduce o companie sau de a activa pe scena politică reală? Care este cea mai îndrăzneaţă speranţă a ta legată de eRepublik?
George Lemnaru: Competiţia pe pieţele economice şi lupta politică din eRepublik se desfăşoară în condiţii foarte aspre şi mulţi dintre managerii sau oamenii politici din eRepublik se lovesc de probleme foarte asemănătoare cu cele din viaţa reală.

Noi, cel puţin, ne concentrăm pe atragerea noilor colegi chiar dintre utilizatorii eRepublik. Avem deja în echipă un fost preşedinte al eRomâniei şi mai mulţi manageri şi membri ai parlamentului român virtual.

Ca „speranţe", pot spune că am foarte multe. Îmi doresc ca la un anumit moment oamenii politici din viaţa reală să se implice în proiect. Sunt foarte curios cât de uşor le-ar fi să se adapteze acestui mediu alternativ.

3. Level: Ca producător, nu este etic să te implici în eViaţa României, dar ce părere ai despre războiul recent dintre eRomânia şi eUngaria? Cum caracterizezi această tendinţă expansionistă a eRomâniei? Dacă ai fi fost un simplu jucător, ai fi participat sau nu la război?
George Lemnaru: Ne aşteptam ca acest război să apară mai devreme sau mai târziu. Din start, românii din eRepublik au refuzat cu înverşunare orice alianţă cu Ungaria, iar conducătorii maghiari au făcut tot posibilul să semneze alianţe cu alte ţări împotriva României. E o întreagă poveste în spatele acestui război. Important este ca oamenii să înţeleagă că vorbim doar de un joc.

Dacă aş fi avut posibilitatea să lupt în război, cu siguranţă m-aş fi luptat. Mi-aş fi dorit să fiu conducătorul uneia dintre armatele române. În modulul militar însă, ceea ce m-ar atrage în principal ar fi lupta diplomatică, mai mult decât războiul propriu-zis.



Alexis Bonte, omul care a finanţat şi coordonat dezvoltarea eRepublik

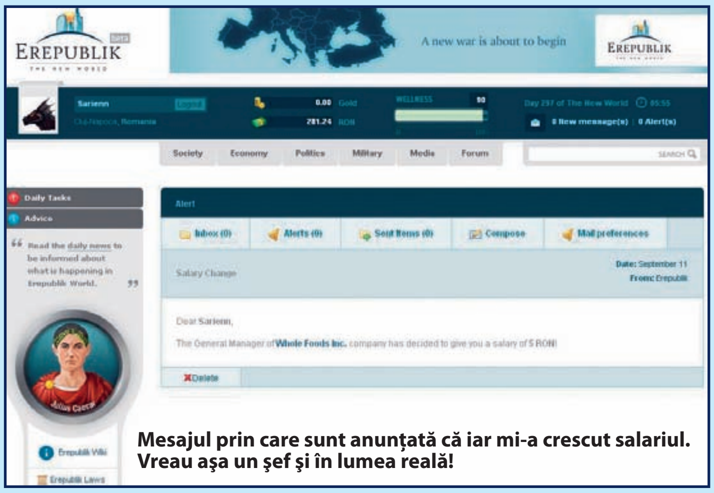
4. Level: Care sunt obiectivele principale pentru eRepublik v1 (gold) din punct de vedere tehnic? Ce îmbunătăţiri pregăteşti pentru actualii eCetăţeni?
George Lemnaru: În versiunea 1 vom schimba practic tot codul şi layout-ul pentru a oferi o aplicaţie mai solidă din punct de vedere tehnic şi cu o interfaţă mai uşor de folosit. Ne vom concentra pe experienţa utilizatorului aducând o listă destul de mare de noi module şi păstrându-le totodată pe cele mai interesante care există deja.

5. Level: Din punct de vedere al profitabilităţii, crezi că eRepublik se va susţine doar prin vânzarea oficială de gold? Ce alte servicii plănuiţi pentru a face din eRepublik o afacere la bază românească online de succes?
George Lemnaru: În afară de vânzarea de gold, vom introduce şi câteva noi pachete plătite ce vor îmbunătăţi experienţa Cetăţenilor. Orice ar fi, vom păstra gratuit eRepublik şi vom fi atenţi ca banii reali să nu poată influenţa în niciun fel echilibrul acestei lumi paralele.

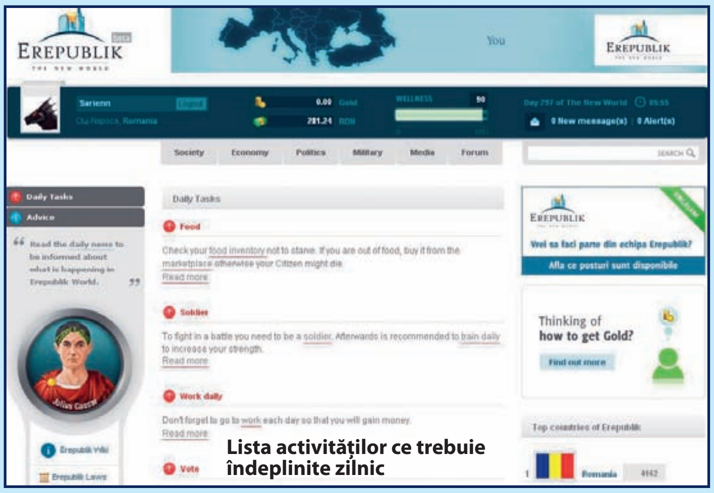
6. Level: Care este grupul ţintă eRepublik? Consideri că eRepublik este un joc sau o platformă socială, gen FaceBook sau MySpace?
George Lemnaru: Masa utilizatorilor eRepublik o reprezintă bărbaţii între 17 şi 40 de ani.

Eu văd eRepublik ca un simulator şi un experiment. Mulţi dintre Cetăţenii eRepublik îl consideră un joc, lucru care mă bucură deoarece demonstrează că ei găsesc plăcere în activităţile lor din eRepublik. În orice caz, componenta socială este ceea ce face această lume să se învârtă.

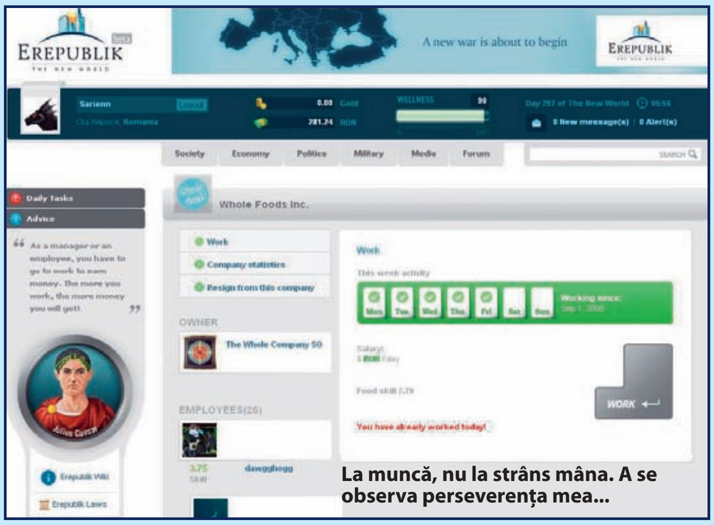
7. Level: Există jocuri care te-au influenţat în dezvoltarea eRepublik (spre exemplu, EVE Online, Capitalism sau Civilization)? Dacă da, ce anume te-a impresionat la acestea?
George Lemnaru: Am făcut tot posibilul să nu urmez modelele ale altor jocuri deoarece am dorit să venim cu un nou concept: acela de a oferi libertate Cetăţenilor în dezvoltarea acestei lumi virtuale în direcţiile în care ei doresc. Singura limită în eRepublik o reprezintă doar imaginaţia Cetăţenilor săi.



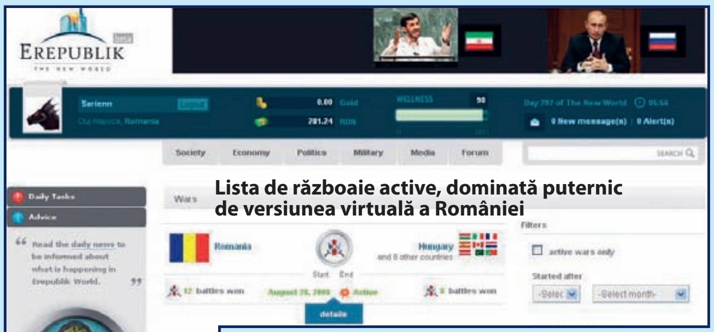
Mesajul prin care sunt anunțată că iar mi-a crescut salariul. Vreau așa un șef și în lumea reală!



Lista activităților ce trebuie îndeplinite zilnic



La muncă, nu la strâns mâna. A se observa perseverența mea...



Lista de războaie active, dominată puternic de versiunea virtuală a României

La Economy îți poți găsi un loc de muncă, schimba bani (gold-ul poate fi schimbat în moneda națională pentru a achiziționa varii bunuri) sau accesa piața. La Politics te poți delecta cu intrigile vieții ePolitice, poți adera la un partid sau chiar crea unul propriu, poți vota sau candida pentru o funcție (iar aleșii ajung să manipuleze banii din eTaxe și eImpozite, impuse fiecărui eCetățean). La Military poți opta, în paralel cu alter ego-ul tău liniștit și muncitor, să devii un bun soldat (și credeți-mă, după cum merg lucrurile în eRepublik, este mare nevoie de carne de tun) și, ca orice bun soldat, poți participa în războaie. În fine, la Media poți citi ziarele locale (care au mai mult rol de blog în această lume virtuală) și știrile disponibile oficial, reușind astfel să îți formezi o părere relativ completă asupra pulsului eVieții din eRepublică.

Aceasta fiind platforma, în doar câteva luni de funcționare a unui beta destul de închis, eRepublik a reușit să fie gazda unor serii de războaie cuprinzătoare, iar istoria aceasta virtuală este în mare parte scrisă de români. Aflați că, în acest univers paralel, am cucerit deja Ucraina și Ungaria și suntem cea mai mare putere din lume. Viața eRomânească politică este tipică nației noastre, avem și aici politicienii cu care ne-am obișnuit deja în viața reală, dar și companii românești care mi-aș dori sincer să existe și în partea în care, dacă te ciupești, chiar doare.

În ciuda unei interfețe cam stufoase la prima vedere și a unui set de reguli nu tocmai ușor de înțeles, eRepublik este un joc teribil de promițător și care promite mult mai mult decât clasicele himere ale industriei contemporane de jocuri. O idee - dar o idee bună - este suficientă pentru a face oamenii interesați. Multă lume susține că cel mai mare minus al acestui simulator este tocmai ușurința în administrarea personajului – eCetățeanului - odată ce ajungi să înțelegi regulile, dar eRepublik este întocmai destinat oamenilor cu puțin timp la îndemână pentru asemenea activități plăcute. Per total, „jucatul" eRepublik ia doar câteva minute pe zi, dacă nu dorești să te implici în presă sau politică. Tot ce trebuie să faci este să dai un clic pe post de semnare de condică la muncă și prezență la instruirea militară și să ai grijă să îți fie inventarul gastronomic la plus și casa virtuală bine întreținută (de calitate cât mai mare). Lunar, poți vota, iar ca obiective, poți urmări să strângi gold pentru a-ți crea propria companie sau propriul partid. În rest, implicarea în eRepublik este pe măsura timpului disponibil, căci veți avea surpriza de a da peste o comunitate plăcută și surprinzător de învățată într-ale economiei și politicii.

M-a surprins în mod plăcut să aflu că ideea eRepublik aparține unui român care, culmea, nu este gamer, ci economist, și care, spre deosebire de pildele Blizzard, EA, Ubi & Co., tinde la ceva mai mult decât un buzunar baban. Într-adevăr, eRepublik oferă, așa cum spune George Lemnaru, un mediu perfect viabil de a „testa" viitorii politicieni și CEO reali, sau chiar mai mult, teorii noi de corporate management sau chiar ideologii politice new-age.

■ **Lara**

alternativa



CAPITALISM II

eRepublik este primul din genul său, dar ca alternativă pentru cei ahtiați de politică și economie, recomandăm Capitalism II. Acesta nu este un joc online, dar oferă un mediu bun de a simula o economie de tip capitalist, dispunând în același timp și de grafică (destul de trecută, ce-i drept, dar este). În plus, unele universități americane îl folosesc ca metodă didactică de a învăța ce e acela capitalismul și cu ce se mănâncă.

BUNE:
- Idee originală, complexă, atractivă
- Este nevoie de doar câteva minute zilnic pentru a juca
- Jocul este gratuit
- Simulator politic, economic, militar foarte apropiat de realitate

RELE:
- Ca prim impact, interfața este complicată
- Necesită cunoștințe serioase de economie și politică
- Ghiduri și tutoriale prea puține
- Ideea de ziar concepută ca blog personal

CONCLUZIE:



Chiar dacă nu sunteți pasionat de economie sau politică, eRepublik merită încercat. Jocul nu vă costă nimic și nu vă „cere" decât câteva minute din timpul disponibil zilnic. Cine știe, poate dorința lui George se îndeplinește și politicienii români vor juca și ei eRepublik – așa că haideți să le dăm o lecție despre cum merg lucrurile într-o țară model!

9,2

GRAFICĂ	--
SUNET	--
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	10
IMPRESIE	9

Gen Simulator Politic, Economic și Social Online **Producător** ERPK Web **Distribuitor** ERPK Web **Ofertant** ERPK Web **ON-LINE** www.eRepublik.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 233MHz **Browser:** IE sau Firefox cu Java Script activ



UNEORI DOAR RĂUL
POATE ÎNVINGE RĂUL
MASS EFFECT
UNIVERSUL NOSTRU ESTE ÎN MÂINILE TALE
BIOWARE
MASSEFFECT.COM · PE PC DIN 6 IUNIE

Tekken Dark Resurrection

Pumn în gură, par avion

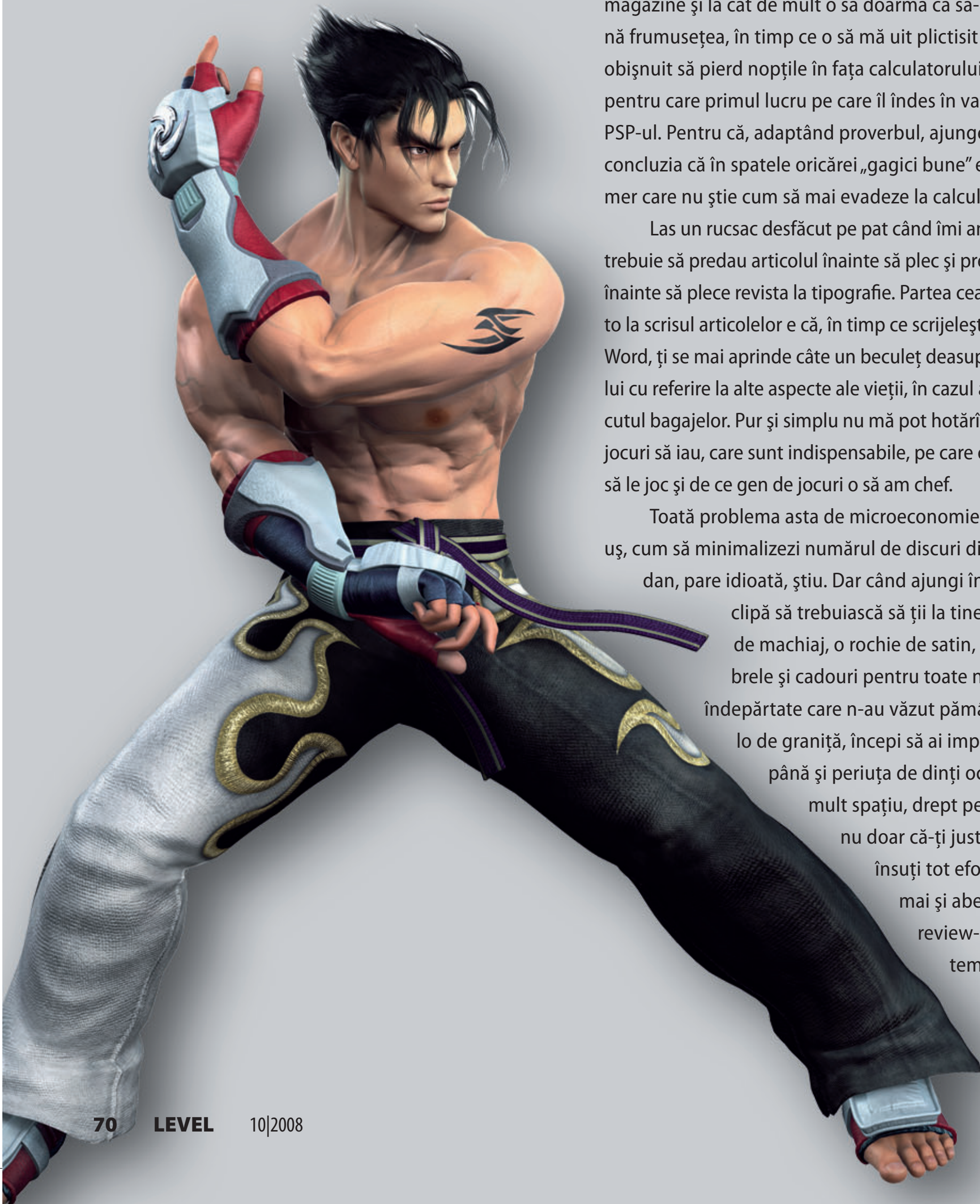
Mai sunt 5 zile, 12 ore şi 32 de minute până când mă car şi eu în vacanţă. Pentru că m-a dresat bine prietena, îmi fac o listă cu esenţialul absolut cu o săptămână înainte de avion. Pentru că m-a dresat foarte bine de altfel, mă gândesc la sinergie vestimentară, ergonomia valizei, greutate, mobilitate, varietate eficace. Mă gândesc la profilul geografic al locaţiei, la climă şi la urzitoarele meteo de pe diferite site-uri.



Certuri conjugale



În biserică, la o ciomăgeală



Hai să fim serioşi, cu-adevărat mă gândesc doar la cozile la care o să stăm, la orele interminabile pe care o să le petreacă pipăind şi examinând haine prin magazine şi la cât de mult o să doarmă ca să-şi întreţină frumuseţea, în timp ce o să mă uit plictisit pe pereţi, obişnuit să pierd nopţile în faţa calculatorului. Drept pentru care primul lucru pe care îl îndes în valiză e PSP-ul. Pentru că, adaptând proverbul, ajungem la concluzia că în spatele oricărei „gagici bune" e un gamer care nu ştie cum să mai evadeze la calculator.

Las un rucsac desfăcut pe pat când îmi amintesc că trebuie să predau articolul înainte să plec şi preferabil înainte să plece revista la tipografie. Partea cea mai mişto la scrisul articolelor e că, în timp ce scrijeleşti idei în Word, ţi se mai aprinde câte un beculeţ deasupra capului cu referire la alte aspecte ale vieţii, în cazul acesta făcutul bagajelor. Pur şi simplu nu mă pot hotărî câte şi ce jocuri să iau, care sunt indispensabile, pe care o să apuc să le joc şi de ce gen de jocuri o să am chef.

Toată problema asta de microeconomie de cărăuş, cum să minimalizezi numărul de discuri din ghiozdan, pare idioată, ştiu. Dar când ajungi în ultima clipă să trebuiască să ţii la tine 3 truse de machiaj, o rochie de satin, două umbrele şi cadouri pentru toate neamurile îndepărtate care n-au văzut pământ dincolo de graniţă, începi să ai impresia că până şi periuţa de dinţi ocupă prea mult spaţiu, drept pentru care nu doar că-ţi justifici ţie însuţi tot efortul, dar mai şi aberezi prin review-uri pe tema asta.

Eddy Gordo, Elicopter cu jumătate de normă

În esenţă, Dark Resurrection este varianta portată pe PSP a celui de-al cincilea joc din serie. Şi cum ştim cu toţii că PlayStation fără Tekken e un fel de urs Panda în Etiopia (nu există, pentru ăia mai înceţi), e esenţial să ştim dacă-şi merită titlul de joc prioritar de luat în vacanţă.

Pretextul sub care se derulează aşa-zisa poveste a jocului este un nou turneu King of Iron Fist, organizat de bătrânul Jinpachi Mishima după ce forţe întunecate (Namco) l-au readus la viaţă din motive obscure. Fiecare personaj are, în concordanţă cu seria, o poveste de fundal şi motivaţia proprie de a participa, de la sete de glorie la nevoie de lovele. Avem două personaje noi – Lili şi Dragunov – care au o panoplie destul de interesantă de mişcări. În rest, jocul adună la un loc un număr impresionant de personaje şi, chiar dacă o parte din ele împărtăşesc stilul de luptă, anumite detalii le separă suficient de mult încât să merite încercate.

Dar ce-ar însemna nişte păpuşi de pixeli fără o mecanică adecvată? Controlul e aproape lipsit de cusururi, iar singurul reproş oarecum notabil este că D-Pad-ul cu care e echipat un PSP nu e atât de precis pe cât ar fi ideal să poţi executa orice combo din joc fără probleme.

S-a păstrat tempo-ul lejer care a consacrat (sau condamnat, în ochii unora) seria, cu o adiţie revoluţionară pentru cei mai hardcore – poţi „jongla" cu adversarii în aer dacă execuţi lovituri suficient de rapide după ce



Manevra pumn la bornă, ediţia în natură

i-ai lansat în orbită. În rest însă, mecanica şi combo-urile sunt cam aceleaşi, fiecare din cele patru butoane ale PSP-ului corespunde unui membru, există lovituri care nu pot fi blocate şi se poate face strafing în stagiile complet 3D.

Modurile de joc sunt multe la număr şi antrenante. De la modurile clasice (Versus, Story, Quick Mode) şi până la minigame-urile deja populare, cum ar fi un tip de Bowling cu personaje Tekken, niponii de la Namco Bandai Games demonstrează că portarea unui joc pe consola portabilă nu implică automat şi compromis vizavi de conţinut, o lecţie pe care ar trebui s-o înveţe şi alţi producători. De departe însă cel mai interesant mod de joc este Dojo, un fel de turneu organizat pe grupe în etapa incipientă.

Un alt aspect pe care jocul îl foloseşte cu succes este înregistrarea şi redarea „Ghost"-urilor. Se poate conecta oricând PSP-ul la internet pentru a descărca „personalităţi" de pe serverul Namco. Nu se poate juca Versus Online, ceea ce e un mare păcat (dar e de înţeles, dată fiind natura jocului vizavi de necesitatea unei latenţe reduse), însă acest handicap e compensat de opţiunea ad-hoc de a juca cu un prieten care deţine un handheld Sony. Ba mai mult, nici nu e nevoie de două copii ale jocului, fiindcă se pot salva anumite fişiere în cache-ul consolei-client pentru a reduce din timpii de încărcare.

Şi dacă tot nu e de ajuns, banii sustraşi din diferitele moduri de joc pot fi cheltuiţi atât pe achiziţionarea de cinematice, cât şi pe adăugarea sau modificarea accesoriilor personajelor. Nu au nicio utilitate în joc, fireşte, dar ideea că îţi poţi personaliza bătăuşul e de mare valoare pentru Cătălini Botezaţii din populaţia gameristică. Unde mai pui că nu în fiecare zi poţi să iei scatoalce de la unu' care se îmbracă precum Jimmy Page.

Şi da, într-adevăr, Tekken: Dark Resurrection arată foarte bine. De la filmuleţele prerenderizate şi până la animaţiile de luptă ale vajnicilor karatişti/boxeri/wrestleri, puţine sunt nepotrivelile grafice şi nu foarte observabile. Replicile clişeistice, influenţa anime, muzica antrenantă contribuie la crearea unui univers specific stilului. Dacă aveţi aşteptări ridicate sau serioase, veţi fi dezamăgiţi, însă, fiindcă pe latura de design şi sunet Tekken e echivalentul unui blockbuster de consum – arată şi se aude foarte bine, dar n-are niciun fel de profunzime sau pretenţie.

Dând cu pumnul în masă

Primul joc care îmi decorează bagajul e Tekken: Dark Resurrection. Şi asta nu pentru că ar fi cel mai bun joc de pe micuţa consolă, dar după părerea mea nivelul de imersiune de pe PSP e mult mai redus decât de pe orice altceva. Şansele să „intri în film" sunt mult mai slabe în momentul în care aştepţi trenul în gară, de exemplu, cu o voce nazală anunţând sosirea acceleratului 1337, o babă strănutând cu patos lângă tine şi diverşi indivizi plimbând valize de colo-colo decât atunci când te închizi în apartament, tragi perdelele, te afunzi în canapea şi ţii un joypad în mână. Iar T:DR, ca majoritatea jocurilor beat'em-up, funcţionează în sesiuni scurte doar pentru factorul „distracţie". Nu văd cum aş putea să mă bucur de un storyline de circa 10 ore pe care să-l consum de pe-o zi pe alta în sesiuni de câte o oră.

Pentru ce tip de joc e şi ce aşteptări am putea avea de la el, însă, se descurcă excelent. Nu există cusururi notabile, dilema meritului achiziţionării lui rămânând la latitudinea fiecăruia, după politica „de gustibus...".

■ Zuluf


„Sburătorule, ia nişte avânt!"


Dragunov, zis şi Tesla, zis şi Scânteiuţă


Cot la cot pentru unitate rasială


Vals postmodernist


Nu ţi-i frig, tu, balerino?



alternativa



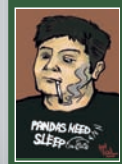
SOUL CALIBUR IV

Franciza a cărei odraslă recentă şi-a făcut loc pe PlayStation 3 este o alternativă solidă în cazul în care vă place genul, dar nu şi jocul de faţă. Cu o grămadă de apariţii din alte universuri şi un stil inedit de luptă, Soul Calibur IV ar fi un concurent viabil la spaţiul din rucsac dacă PS3-ul ar fi portabil.

BUNE:
- Distractiv şi variat
- Prezentare grafică şi auditivă reuşită
- Control inteligent
- Nu ocupă mult spaţiu în bagaje

RELE:
- Prea lent pentru cei mai versaţi

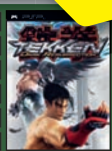
CONCLUZIE:



Un joc ideal pentru deţinătorii consolei handheld de la Sony, T:DR se descurcă brici la toate capitolele pe care le vânează entuziaştii genului beat'em-up.

9,1

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen Caft **Producător** Namco Bandai **Distribuitor** Sony **ON-LINE:** www.tekk-enpsp.com

Consolă PSP oferită de Best Distribution.



Sau aventurile ninjalăului hipiot

Simţiţi transformarea? Sunteţi metamorfoza dintre o minge din gelatină lipicioasă, un fulg de porumbel şi o maimuţă, devenite peste noapte un mic mascat oriental. Aşa cum merge povestea jocului N, unicul scop în viaţa ninjakiului de pe afiş este să adune bani şi să facă mişto de roboţi. Codul îi impune să nu-şi folosească forţa ofensivă nelimitată, ci să se strecoare cu graţie printre miile de capcane şi roboţi ucigaşi de ninja, adunând pe traseu bănuţi, deblocând pasaje şi deschizând uşi către următoarele niveluri. Partea proastă a nivelului nemaiîntâlnit de agilitate şi viteză pe care le arată omul nostru este că cer un metabolism superluminic, reducându-i durata de viaţă la maxim 1,5 minute în care acesta trebuie să traverseze câte cinci camere consecutiv, după care episodul se încheie şi N se rematerializează într-o altă cameră dintr-un nou set de cinci, pentru a înfrunta noi primejdii.

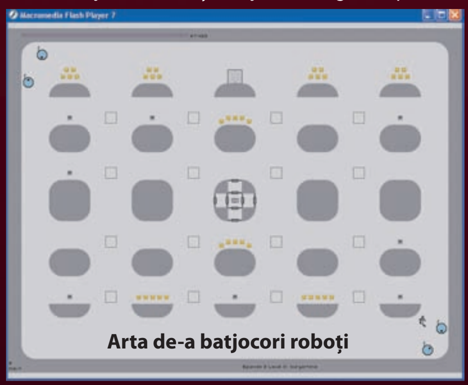
Thou shall float like a leaf, my friend!

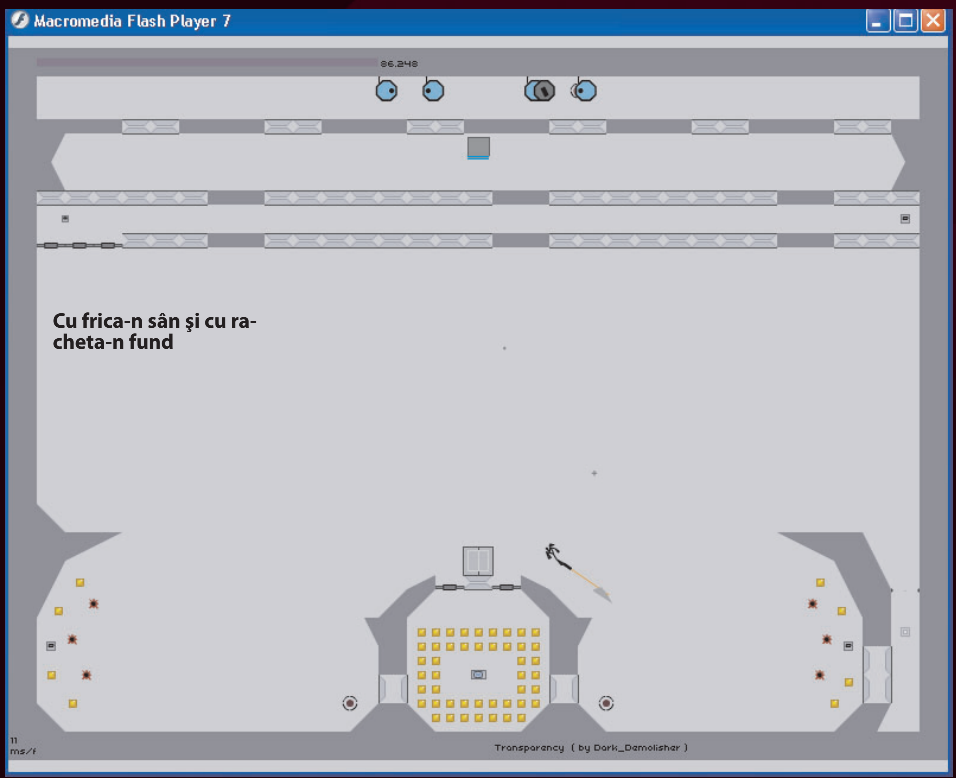
N este beneficiarul unui sistem destul de reuşit de emulare a fizicii, astfel că omuleţul va aluneca pe pantele înclinate, are inerţie şi se poate face praf dacă se izbeşte la viteză prea mare de ceva. Este destul să vă spun că implementarea fizicii nu este cea mai realistă, dar funcţionează perfect pentru acest titlu, ca şi grafica simplă, dar de efect.

Jocul este împărţit pe episoade, fiecare a câte cinci niveluri, iar cronometrul este valabil pe tot parcursul unui episod, ceea ce înseamnă că dacă termini al doilea nivel din episod cu 40 de secunde, ăsta-i timpul total în care trebuie să le termini pe următoarele trei. Nu-i chiar atât de rău, fiindcă puteţi colecţiona bănuţii răspândiţi pe ecran pentru a câştiga imediat secunde în plus, însă, la cât de perverse sunt anumite puzzle-uri, de multe ori este bine să aduni doar ce îţi este la îndemână şi să te concentrezi pe terminarea cât mai urgentă a scenei. Dacă muriţi (decesul este un eveniment foarte spectaculos, posibil cu electrocutări, dezmembrări şi alte orori) veţi reîncepe nivelul activ şi nu întregul episod, lucru bun, dar cu două tăişuri. Dacă teminaţi un nivel intermediar cu prea puţin timp, se prea poate să nu mai puteţi termina în timpul rămas următoarele niveluri, motiv pentru care de multe ori veţi prefera să comiteţi un sepuku mai degrabă decât să continuaţi cu doar 20 de secunde pe ceas.

Pericolul din tufiş

Ca orice platformer cu facultate care se respectă, N vă ia la rost cu ajutorul unui amestec de obstacole statice şi inamici foarte restrâns, dar totodată bine ales şi suficient. Este vorba despre mine (evident, nu le atingeţi), pătrăţele mobile care vă pot electrocuta sau strivi, dar pot fi folosite şi ca lift şi turele de trei feluri – cu rachete „lipicioase", cu rază laser persistentă şi altele care trebuie să „lock on" pe voi înainte de a trimite un fascicul scurt, dar mortal. Pe lângă nenorocirile de mai sus, vă veţi confrunta cu discuri mobile, purtătoare de mitralieră, biligonguţe mobile ce patrulează pe trasee fixe şi verişoarele lor cu antenuţă, care se pot sau nu lua după voi atunci când X-ul sau Y-ul lor se intersectează cu al vostru – chestie care uneori poate fi exploatată, cu nişte rezultate delicioase. Mai sunt şi nişte lighioane care şarjează pe orizontală dintr-o parte în cealaltă a unei platforme imediat ce vă simt prezenţa. Toate astea sunt indestructibile, aşa că doar isteţimea şi o mână ageră vă pot trece de majoritatea nivelurilor medii şi avansate. Şi aveţi ce juca! 99 de episoade a câte cinci niveluri fiecare, înmulţite cu numărul de reîncercări de a trece de un nivel şi nivelurile secrete înseamnă o cantitate de-a dreptul enormă de conţinut. În plus, puteţi juca niveluri făcute de utilizatori, care sunt momentan cam 152 la număr şi extrem de dificile. Dacă asta nu era suficient, există şi N+, varianta comercială şi ceva mai arătoasă, disponibilă pe XBox şi Nintendo DS, care oferă ceva mai multe niveluri, grafică puţin mai cool şi un multiplayer cooperativ.


Arta de-a batjocori roboţi



Cu frica-n sân şi cu racheta-n fund

Chemarea masochistă

Nu pot să închei decât prin a vă recomanda jocul din toată inima, dacă vă încântă platforming-ul la maxim condimentat cu puzzle-uri cât cuprinde. Veţi urla uneori de nervi. Dar veţi continua, străfulgeraţi de bucurie la terminarea fiecărui nivel dificil, descoperindu-vă pe parcurs şi masochistul interior. Dacă veţi reuşi să-l terminaţi integral, veţi avea probabil un Chi cât toate zilele, încât călugării shaolin, ninjalăii şi samuraii din filme vi se vor părea nişte insecte nenorocite pe lângă voi... aşa că jucaţi-l şi fiţi Zen, mai ales în multiplayer, care, după calculele mele, poate rezulta în kung fu pe bune. ■

Caleb


PESTE 9 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
ACUM LA SUPER PREȚ!
49,9 RON
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+
www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Trafic. Căldură. Femei la volan, taximetrişti care trec pe roşu, pietoni care ridică suav un deget în mijlocul intersecţiei, după ce trec pe roşu. Şosele interminabile, suprafeţe vaste se strâng într-un punct, ca un ghemotoc de hârtie. Totul ia o tentă roşie şi îţi clipesc ochii a ură. Ură pură, liberă, constrânsă doar de caii-putere ai bolidului pe care îl conduci, nu şi de legi, bun simţ sau respect pentru viaţă.

În clipa în care realizezi asta, piciorul îţi zvâcneşte pe acceleraţie. Graniţele gurii se întind, trase de sfori nevăzute, până când pe faţa ta se conturează un rânjet bolnăvicios. Pietonul surprins n-are timp nici să urle, când corpul fragil i se rostogoleşte pe parbriz, pe capotă, pe portbagaj, până când izbeşte cimentul ca o cârpă, până când, neputincios, horcăie o ultimă suflare, zdrobit.

Şi tu? Tu accelerezi în continuare, loveşti din plin un taxi în uşa şoferului. Metalul scrâşneşte şi se îndoaie, prin geamul coborât nu vezi decât figura speriată de moarte a unui om oarecare. După care pleci mai departe, fluierând vesel, maşina luând în braţe tot felul de pietoni surprinşi, a căror singură vină e că au avut ghinionul să se afle pe o traiectorie adiacentă autodistrugerii tale sistematice.

Fireşte, astfel de refulări n-au ce căuta în lumea reală, în parte fiindcă de bine, de rău, n-avem buton de reset, şi în parte pentru că suntem programaţi social... ăăă... educaţi. Însă cum în jocuri totul este permis, atâta timp cât avem suficientă raţiune să facem diferenţa între fantezie şi realitate, tot ce pot să zic este - „La bulivar birjar, peste proletar şi ţar, să călcăm copii, muieri şi să punem poliţia pe jar!"



Die! Die!


Măcelarul de pe Autostrada 666

„Those who are about to die, we salute you!"

În anul Domnului 1975, un individ pe nume Paul Bartel a avut inspiraţia de a crea unul din cele mai memorabile filme-cult, şi anume „The Death Race 2000". După cum sugerează titlul, acţiunea filmului se petrece în anul 2000, într-o societate americană distopică, în care sportul naţional este reprezentat de o formă de raliu al cărei scop este uciderea a cât mai multor pietoni, unii chiar dornici de un menage-a-trois cu un cauciuc şi autostrada. Circa douăzeci de ani mai târziu, Stainless Games a preluat conceptul, trecându-l printr-o multitudine de licenţe, de la filmul menţionat la Mad Max, până când a decis producerea jocului fără licenţă, sub numele Carmageddon.

Cred că v-aţi prins până acum că jocul de faţă nu intră în liga Lotus, Need for Speed sau TOCA. Nici măcar în Mario Kart sau Wacky Wheels, unde aveam de asemenea posibilitatea de a pune piedică altor şoferi. Nu, aici modalitatea de a câştiga prin parcurgerea traseului este poate cel mai puţin atrăgătoare, când avem la dispoziţie sute de pietoni şi animale de fermă de făcut poster sau câţiva şoferi nefericiţi (care reprezintă concurenţa) de obliterat. Evident, dacă toată această violenţă gratuită n-ar fi fost şi sistematizată, poate că ne-am fi plictisit după două-trei curse. De fapt, pe cine încerc să păcălesc, violenţa gratuită nu poate fi niciodată plictisitoare.

În orice caz, toată această tevatură se petrece în cadrul unei ligi, la începutul căreia jucătorul se află pe locul 99, după fiecare cursă avansând câteva locuri. Scopul este, evident, să ajungi pe locul 1. La început, poţi alege dintre două personaje, Max Damage şi Die Anna, care pe lângă că deţin maşini diferite, care au caracteristici distincte, apar în nişte ferestre animate în colţul ecranului şi se schimbăie, urlă, se încruntă şi rânjesc, în funcţie de ceea ce se întâmplă cu ei în cadrul raliului. După fiecare cursă, foloseşti punctele obţinute pentru reparaţii şi poţi prelua maşinile distruse în cazul în care nu-ţi place cea iniţială (deşi, din punctul meu de vedere, maşina-simbol roşie, cu creastă, a lui Max Damage, e cea mai arătoasă).

Din fericire, power-up-urile pe care le poţi culege de pe traseu nu oferă arme de la distanţă împotriva inamicilor, astfel încât eşti încurajat să te înfigi cât de tare poţi în ei. Pentru vremea la care a apărut, fizica este chiar tangen-


Busted!



Măcel contra puncte

ţială cu veridicul, deşi ocazional mult exagerată. Vehiculele mai grele nu doar că se mişcă mai greoi, dar sunt şi mai greu de răsturnat, reacţia la coliziuni este destul de corectă ca traiectorie, dar forţa... ei bine, în momentul în care văd un automobil care zboară o sută de metri după un accident, o să vă anunţ.

Dar ca în orice zbenguială sănătoasă prin care trecem în viaţă, avem nevoie şi de un soundtrack pe măsură şi mă gândesc că nu vă aşteptaţi să călcaţi oameni pe cap ascultând Pepe. Aşa că, în timp ce fugăriţi căineşte băbuţe, poliţişti şi echipe întregi de fotbal pentru puncte în plus aveţi la dispoziţie o coloană sonoră de metal industrial semnată Fear Factory, mai exact albumul Demanufacture.

Peste toate astea însă, celelalte caracteristici care îmi vin în minte când îmi amintesc de Carmageddon sunt posibilitatea de a explora fiecare colţişor de hartă, designul atât subteran, cât şi exterior al nivelurilor care oferă un mediu interesant pentru orice fel de genocid v-ar trece prin minte şi vocea care anunţă publicul la începutul curselor că are un minut să ajungă la adăpost.

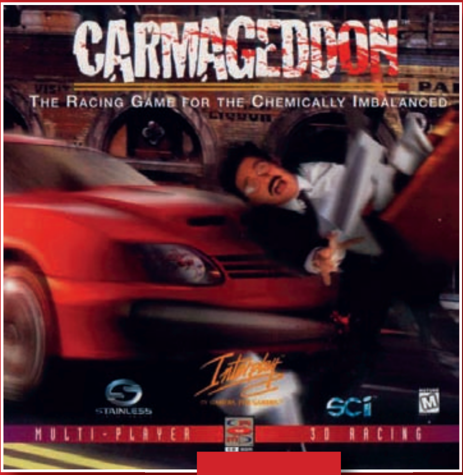
La apariţie, elementele mai puţin ortodoxe pe care le-am enumerat au fost blamate în diferite ţări. Cenzura Germaniei vizavi de jocuri e legendară şi varianta care a apărut la ei înlocuia pietonii cu zombie, în timp ce lansarea din Brazilia a jocului... n-a avut niciodată loc. A fost interzis. Departe de mine însă gândul de a comenta acest aspect. Motivul pentru care v-am anunţat/amintit restricţionarea lui Carmageddon este că, ironic, aceasta nu a făcut decât să sporească popularitatea titlului, asigurând producerea a două continuări, precum şi portări sau recreări atât pentru PlayStation, Nintendo 64 sau GameBoy Color.

Asta însă nu garantează şi că aceste derivate ar fi la fel de bune, după părerea mea originalul cărând singur torţa olimpică a seriei. Continuările, Carpocalypse Now şi TDR2000, mi se par mai spălăcite, mai subţiri din punct de vedere al designului şi al atmosferei şi ceva mai comerciale. Ba mai mult, varianta de Nintendo 64 e considerată de unii din cei mai pertinenţi critici cel mai prost joc de N64, drept pentru care a fost şi destul de aspru criticată în diferite circumstanţe.

Ceea ce mă aduce la ideea de faţă: nu tot ce este restricţionat de societate e şi prost, iar nu tot ce devine o franciză este mai bun, ba de multe ori chiar dimpotrivă. Până la urmă, ce e mai frustrant? Să nu te poţi juca un joc bun pentru că unor oameni mai puţin stabili li se pare nociv sau să fie făcută praf o serie din cauza unei continuări proaste?

■ Zuluf







Acum şi pe mobile




Atenţie la vaci

File de Poveste

World of Warcraft

Salut, sunt un druid. Sunt un druid cum vezi pe toate drumurile. Din cel care la coadă la lapte își schimbă brusc forma și se transformă într-un leu cu cap de vițel ce își devorează competiția. Un druid din cel care, dacă aleargă după autobuz și vede că nu îl prinde, scutură de două ori din coarne și se transformă într-un leopard ce fuge cu 40% mai repede. Așadar, dacă un om normal aleargă cu șase kilometri pe oră, eu, ca leopard, alerg cu opt virgulă patru kilometri pe oră. O adevărată performanță. Am uitat să vă spun că eu sunt druid cu acte în regulă, de dinainte de expansion. Adică de dinainte ca alianța să primească draeneii ăia urâți cu spume. Eu sunt o vacă în toată puterea cuvântului. Ba pardon! Un adevărat taur. Am coarne și copite, păr pe piept și când scriu cu /moo mie chiar îmi iese.

Urăsc alianța. Mi se pare că sunt niște purceluși ce ies pe câmpul de bătaie, se bălăcesc în noroi și apoi vin să ne împroaște pe noi cu mizerii. De aceea eu mă joc mult în Alterac Valley și aștept alianța să vină în mijloc. Acolo în mijloc e o adevărată petrecere... Eu dau în ei cu tot ce am în dotare, iar ei fug ca potârnichile în toate părțile. Nu contează că ei sunt două sute, iar eu doar unul. Căci unul ca mine face ca cinci sute ca ei. Păi de... cum să compari gnomul cu taurenul? N-ai cum, e inuman. Așa că atunci când ei fug repede repede să mă spună lui Drekk, eu le fac cu /rude și /shake și mă râd acolo cu prietenii mei în mijlocul câmpiei.

Ce bine e să fii druid și să fii hoardă... ah, și să fii tauren!

■ **Buricul Pământului**



Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

VOTEAZĂ-I PE CEI MAI BUNI!

as 08

Premiile revistei autoshow

O revistă editată de Hubert Burda Media Burda Romania

Autoshow a pregătit pentru tine o competiție în care câștigătorii îi vei decide chiar tu! Votează modelul preferat în fiecare clasă și fă parte din marele juriu al cititorilor Autoshow!



Modelele nominalizate vor fi prezentate la fiecare două săptămâni în revista *autoshow*. Poți vota și online, pe www.autoshow.ro!

Dark Cut2

armorgames.com/play/353/dark-cut-2

E simplu să atrag atenția asupra acestui flash, trebuie doar să citez atenționările care apar pe site-urile care-l găzduiesc:

„Acest joc este recomandat doar persoanelor mature, conține violență extremă și referiri la consumul de alcool."

Cu punctul culminant pus pe: „Nimeni nu te obligă să joci acest joc".

Dacă aș avea cum, m-aș opri aici, pentru că majoritatea dintre voi, care au și plecat pe link, vor fi dezamăgiți, rămânând acolo doar cei cărora le pasă și de altceva. Veți găsi într-adevăr violență extremă, dar nu o veți produce. În acest joc o îndepărtați.

Cum o îndepărtați? Simplu, sunteți puși în postura unui medic de campanie, cândva la mijlocul secolului al 19-lea, și tot ce trebuie să faceți este să țineți în viață câțiva nefericiți.

Procedeele medicale posibile și ustensilele folosite sunt arhaice: alcool ieftin pentru năucirea pacientului în lipsa altui anestezic, fier încins pentru cauterizarea rănilor sau a grefelor, fierăstrău pentru… vă las pe voi să vă imaginați, ac, cârpă, bisturiu etc.

Groaznic, nu? Da. Fără sens? Nu. Dacă vreți să găsiți un joc fără sens, puteți să vă uitați la majoritatea celorlalte. Unde, pentru un anume motiv, pueril de obicei, omori hoarde de inamici până la ultimul, unele chiar bonusând acest lucru. Transformându-te într-un terminator fără minte, fără scrupule, fără… nimic.

Aici realizezi ce poate face un glonț sau ce înseamnă o rană la cap. Inamicii nu dispar în praf și nici nu mor aseptic sau fantasmagoric ragdollați pe pereți. Aici lupți să termini operația, scârbit de imaginile geniale și de ce ne putem face unul altuia, înfricoșat de muzica crizată și urletele de durere ale pacienților. Aici te enervezi că nu reușești să pui mai repede mâna pe bisturiu, selecția făcându-se anevoios, parcă pentru a pune și mai multă presiune asupra ta și te trezești bucuros că s-a terminat calvarul la sfârșitul jocului. Sfârșit genial de altfel.



Oricât m-aș înfoia eu însă împotriva celor care crucifică jocurile, fără să cunoască conținutul lor, ci doar în urma unor imagini „violente", nu pot să nu avertizez asupra faptului că Dark Cut2 nu este tocmai „safe for work". Veți atrage multe priviri contrariate de urletele la care sunteți nesănătos de atenți, iar fără sunet, jocul e șchiop.



Nu-l recomand nici celor cu inima sau stomacul mai slabe, nu oricine e făcut să fie medic, iar copiii ar trebui ținuți deoparte până sunt suficienți de maturi pentru a înțelege mesajul și nu doar imaginile.

Un pumn de realitate aplicat între coaste și chiar dacă ce se întâmplă pe ecran nu e 100% veridic, iar jocul nu este decât un point and click, rămâne probabil singura alternativă gory la Trauma Center pentru mult timp de acum încolo (poate pentru totdeauna).

Așteptăm acel Medal Of Honor xx care să ne lase să fim medici (adevărați) pe câmpul de luptă cu bonusare proporțională cu numărul de soldați salvați.

Guest House

terminalhouse.com/guesthouse_en.html

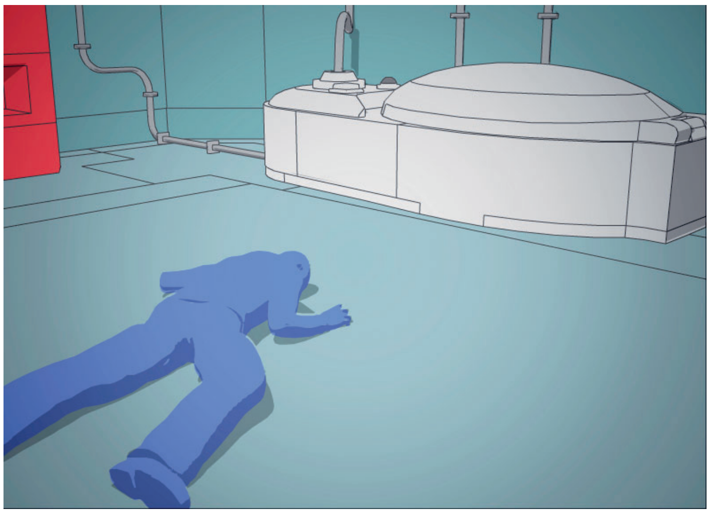
... este ca un distonocalm după nebunia de mai sus. Un distonocalm sclipitor…

Luați atmosfera din Portal și combinați-o cu gameplay-ul din Myst 3 sau 4, presărați puțină muzică zen și o grafică minimalistă, curată și sunteți mai aproape de ce înseamnă G.H.

Un adventure clasic unde trebuie să rezolvi puzzle-uri cu ajutorul obiectelor găsite, cu scopul precis de a evada dintr-un dormitor al unei nave spațiale (cred), unde ai ajuns din întâmplare, visând. Cel puțin așa deduc din filmulețul de început.

Ce scoate din anonimat G.H. din marea de jocuri tip (Escape the room) este naturalețea acțiunilor. Nu te trezești în postura în care, spre exemplu, nu poți deschide o cutie de carton fără a trece printr-o serie mirobolantă de acțiuni prealabile care să-ți dea acces la cheia izbăvitoare, când, de fapt, ai putea rupe cutia fără prea mari sforțări.





Gump (developerul) a reușit să evite aici aceste neajunsuri plasând acțiunea într-o cameră unde realizezi încă de la început că nu poți folosi forța pentru a ieși, chiar dacă ai avea această opțiune. De fapt, cele mai multe întrebări pe care ți le pui nu țin de modul de avansare, fiind evident ce ai de făcut, mai ales pentru un ochi experimentat, ci de modul în care ajungi să faci aceste lucruri, camera părând la început goală.

O schimbare de perspectivă de mare impact, secondată și de muzica ce-și schimbă inflexiunile la fiecare acțiune întreprinsă, dar și de direcția grafică. Dacă browser-ul vă permite, puteți să măriți flash-ul, pe tot ecranul monitorului, pentru că imaginea, incredibil, nu-și va pierde calitatea.

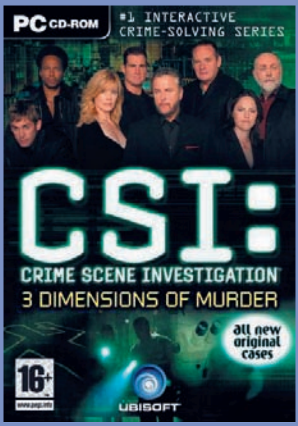
Puzzle-urile sunt medii ca dificultate, iar jocul ar trebui să fie dovedit în câteva ore, fiind o adevărată plăcere să vezi cum dezvolți povestea cu mâinile tale și cum evadezi (cred), împreună cu... ăă...nimic, nimic.

■ ncv

CONCURS LEVEL ŞI

UBISOFT

Câştigă un joc CSI: 3 Dimensions of Murder pentru PC



Cine a prezentat jocul Far Cry 2 în cadrul conferinţei de presă Ubisoft?

- a. Flint Morrison ☐
- b. Clint Hocking ☐
- c. Roger Moore ☐

Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______

Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat Games Convention 2008 din acestui număr al revistei.

OCTOMBRIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 noiembrie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

Hercules

Câştigă un webcam Hercules Classic Link



Câte produse au fost testate în cadrul testului comparativ din acest număr?

- a. 12 ☐
- b. 10 ☐
- c. 15 ☐

Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______

Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în rubrica Hardware/Comparativ din acest număr al revistei.

OCTOMBRIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 noiembrie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

Becker Brau prezintă

PAUL GILBERT

live / 17.10.2008

Ieşi din casă şi vino să-l vezi pe unul dintre cei mai rapizi chitarişti din lume!

Punem la bătaie

3 X 2 bilete la concert

Ai şanse reale să câştigi două dintre cele şase bilete la concertul „Paul Gilbert", puse la bătaie de partenerul nostru. Data limită de participare la concurs este 13.10.2008. Desemnarea câştigătorilor se va face prin tragere la sorţi şi se va anunţa online pe site-ul www.level.ro în data de 14.10.2008. Concertul chitaristului Paul Gilbert va avea loc în data de 17.10.2008, la Becker Brau Live Music Club Bucureşti, str. Turturelelor, nr. 11. Pentru alte detalii consultă site-ul nostru. Îţi dorim multă baftă!

Caută codul unic de promoţie inscripţionat pe DVD-ul acestei reviste şi înscrie-te online pe site-ul www.level.ro la concursul LEVEL „Ieşi din casă".

ARTmania where art & entertainment meet

Ticket

Chicken Impossible

Când o zbura puiul!

http://www.flasharcadegamessite.com/22503-Chicken-Impossible-Game.html

Al McDonald ştie că porcul zboară. În copilărie, a umplut godacul familiei cu gaz de butelie, l-a legat de picior cu o sfoară şi a plecat fericit că are balon. Problema a apărut când a testat şi ipoteza porcului cu reacţie, experiment soldat cu jumări întinse peste vreo trei sate şi vreo cinci luni de spitalizare. Bine, iniţial au fost doar vreo două săptămâni, iar restul a fost compensat de McDonald senior cu nişte pari smulşi din gard.

De aici juniorul a tras trei mari învăţături. Întâi, că parul doare, doi – că familia McDonald are un gard al naibii de lung şi trei – că e mai bine să zici că zboară puiul. Bătrânul are palma grea şi nu e prea sănătos să-i aduci aminte ce-ai făcut cu friptura lui.

Şi uite-aşa zboară puiul azi, zboară mâine, zboară ani de zile, până când au intrat la idei cotcodaceele din ogradă. A mai venit şi filmul ăla dubios în care Tom Cruise numai că nu-şi trage tanga peste nădragi şi pretinde că e Superman şi gata! Găinile au prins curaj.

Prin urmare, eşti instructor de zbor. Iei găina, îi stabileşti unghiul de zbor şi direcţia şi îi dai drumul prin văzduh. Dacă ai noroc şi îndemânare, nimereşti unde trebuie şi primeşti bonus grăsun pentru misiunea îndeplinită. Dacă ai însă şi un spirit sadic la îndemână, atunci jocul devine cu adevărat fun, pentru că e fain să descoperi cum poţi chinui o găină aeronaută. Pe final, morala: degeaba transformi găina într-un supozitor porcin. Ştiu că rezultatul final arată la fel şi probabil are şi acelaşi gust, dar în mod cert nu aşa se face un McPuişor. Sper eu...



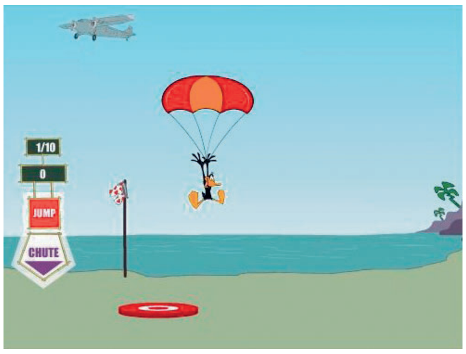


Daffy Jumper

Salt la punct fix. Fix alături

http://www.addictinggames.com/daffyjumper.html

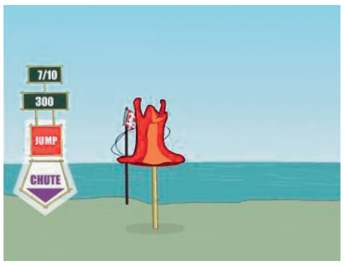
O ştie orice paraşutist încercat: până la apariţia parapantei, saltul din avion era un joc de noroc. În teorie, aterizai. Practic, asta era un lucru rar, înlocuit mai mult cu opriri în pom, pe coteţul porcului, în lanul de urzici sau oriunde la dracu-n praznic de locul unde te aşteptau băieţii cu maşina.



Prin urmare, Unchiul Sam a pus la punct un complex simulator de ţopăit în gol. Ai un avion, un răţoi nebun pe post de victimă, e treaba ta cum potriveşti momentul în care sari cu direcţia vântului şi cu modul în care te faci terci de pământ pentru că eu am uitat să-ţi spun că trebuie să-ţi deschizi paraşuta, iar tu ai uitat să mă întrebi. Ei, lasă, nu-i nimic. Dacă nu ţi-a trecut prin cap întrebarea atunci, o să te gândeşti la ea de acum înainte. Timp ai destul, că Eternitatea se zice că durează.

Că tot vorbeam de posesiunile tale, vezi că ai doar 10 sărituri la dispoziţie şi un punct fix cât se poate de mobil. Acum e în dreapta, acum în stânga, mai sus, mai jos, destul cât să alunge monotonia prin alte părţi.

Ar mai fi ceva de spus? Păi, doar atât: ddd-dd-dd-that's all folks!



Escape artist

Repede, până nu se întoarce!

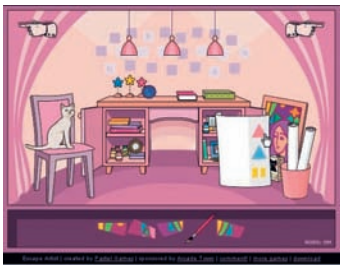
http://www.addictinggames.com/escapeartist.html

Emişto să ai nevastă harnică: face mâncare, face curăţenie, repară vaza pe care ai spart-o săptămâna trecută când ai venit acasă beat mort (porcule!) şi, în principiu, face viaţa suportabilă pentru cele trei animale din casă. Că tu te descurci oricum.

Pe de altă parte... e nasol să ai nevastă deşteaptă, că ştie ce poamă eşti şi te încuie în casă. Koniec filma gagici, niet vodka, niet pagadi. Stai cuminte, hrăneşti pisicile (deci chiar erau două, nu vedeai tu dublu), te rogi de câine să te lase pe canapea şi te gândeşti cum ar fi să-ţi tai venele ca alternativă la plictiseala asta cruntă.

Apoi îţi aduci aminte de liceu, de măiestria pe care-o aveai să fugi din casă indiferent de situaţie (taică-tu încă se întreabă cum ai ieşit din beci după corijenţa aia la fizică) şi viaţa pare mai frumoasă. Practic, între tine şi libertate stau doar o amărâtă de uşă şi un puzzle incomplet. Cauţi piesele lipsă, completezi imaginea, deschizi uşa şi pleci în treburile tale. Cam jumătate din puzzle cere doar o atenţie decentă la detaliu. Pentru restul mai pui şi mintea la contribuţie, că n-o fi aşa greu să combini obiectele din inventory cu alea din peisaj.

Când te întorci, descompletezi iar imaginea, ascunzi bucăţile pe unde le-ai găsit şi toată lumea-i fericită: nevasta că ai stat cuminte acasă, tu că îţi poţi face de cap când ai chef şi eu pentru că am găsit un quest simpatic pentru rubrica de faţă.





JVC Stinger Sniper

James Bond Academy, here I come!

http://www.smashingames.com/games/jvcstingersniper.html

Nu e uşor să fii agent secret: trebuie să ai o puşcă bună, o lunetă curată, un mouse... ok, e simplu. Oricine poate s-o facă. Cam aşa începe cursul de spionologie al profesorului Aronnax. Ca de obicei,



parşivul profesor uită să amintească un mic detaliu, aparent nesemnificativ: oricine poate s-o facă de oaie.

Degeaba insistă ulterior sensei Mifune cu „Băi, nu fiţi ciobani!" în timpul aplicaţiilor practice pe tatami. Suntem deja în anul doi, fumurile de agent secret le-au intrat bine în cap studenţilor şi siguranţa a rămas pe dinafară. Prin urmare, cutia de obiecte pierdute e mereu plină cu mâini şi picioare desperecheate în partide de karate-do, konichi-wa şi wakarimasu-ka.

Din fericire, strămoşii tai n-au umblat prin munţi cu sarica în spate şi nici n-au contemplat oaia în serile romantice cu lună plină. De bine, de rău ai absolvit cursurile, ţi-ai luat diploma, acum ar fi cazul să intri în pâine. Aşa că îţi iei puşca la spinare, nasul la purtare şi butonul de restart mission la cingătoare şi pleci cătinel pe drumul tău. Guvernul are grijă să nu te plictiseşti: dacă nu e un mic asasinat contra timp, e o intrare prin efracţie, dacă nu e



distrugerea proprietăţii, atunci ai parte de alpinism pe burlan. Şi exemplele ar putea continua, dar timpul trece şi ar fi mai bine să le cauţi singur în loc să stai de lemn-Tănase. Pauzele îngraşă şi parcă tu voiai să fii James Bond, nu James Bondoc.

■ **Jack the Ripper**

Câştigătorii lunii august

08



La concursul LEVEL împreună cu **PCCenter.ro**, **setul de boxe Altec Lansing VS2420** a fost câştigat de către Rus Rareş din Zalău.

La concursul LEVEL împreună cu **PCCenter.ro**, cele **trei seturi de căşti Altec Lansing CHP121** au fost câştigate de către Grui Cătălin din Timişoara, Bereş Ovidiu din Târgu-Mureş şi Mănescu Lucian din Constanţa.

La concursul LEVEL împreună cu **PCCenter.ro**, **setul de căşti Altec Lansing UHP 336** a fost câştigat de Ţucu Mihail din Topoloveni.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, **jocul CSI: 3 Dimensions of Murder pentru PC** a fost câştigat de Nichita Emil Nicolae din Comuna 23 August.

La concursul LEVEL împreună cu **GameShop.ro**, **jocul Devil May Cry 4 pentru PC** a fost câştigat de Demidon Andrei din Ploieşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Nemira**, cele **patru romane** (restante) **Atlasul Secret** au fost câştigate de către Stuparu Vlad din Buzău, Diac Daniel Florin din Iaşi, Boloca Flavia Ioana din Slobozia şi Radu-Agapie Gabriela din Bucureşti. Cele **cinci romane Câinii de diamant. Zile pe Turcoaz** au fost câştigate de către Buţiu Călin din Arad, Bejgu Alexandru din Buşteni, Popa Lucia din Braşov, Stanciu Cristina din Bucureşti şi Bălan Adrian din Râmnicu Vâlcea.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, **DVD-ul cu filmul Bee Movie** a fost câştigat de Doboş Florin Teodor din Cluj-Napoca.

La concursul LEVEL şi **Hercules**, **setul de boxe Hercules XPS 2.1 12** a fost câştigată de Cârjan Dragoş din Băicoi.

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (emanuela_negura@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă.
Persoana de contact: Emanuela Negură (0268-415158 interior 130).
Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

Samsung SyncMaster T260HD



A revenit moda monitoarelor cu tuner TV inclus sau a televizoarelor cu intrare de PC. Indiferent cum atacăm problema, rezultatul e acelaşi. Noua serie "T" de LCD-uri lansată sub marca Samsung se remarcă printr-un design mult mai deosebit. Materialele folosite sunt dintre cele mai „fine" şi dau senzaţia de eleganţă şi modern. Ecranul acestui model este de 26 de ţoli, full HD, adică 1920 x 1200 şi, folosit ca monitor, este o adevărată plăcere. Un desktop enorm este foarte util mai ales pentru cei care utilizează un număr mare de aplicaţii. Tunerul TV inclus este unul de tip hibrid, ceea ce înseamnă că se pot recepţiona atât canale TV transmise analogic, cât şi digitale. Pentru a susţine mişcarea „eco" în domeniul produselor electronice, acest LCD TV are un consum de doar 0,3 waţi în modul stand-by. Imaginile sunt foarte dinamice datorită contrastului foarte mare ce poate atinge un raport de 20.000:1 şi unui timp de răspuns de 5 ms.

Ofertant: Deck Computers Internaţional, **Preţ:** 2668 Lei

Rock Band 2 Wireless

Concurenţa acerbă între producătorii de jocuri şi „instrumentele" de gaming generează o sumedenie de avantaje pentru noi. De exemplu, în bătălia dintre generatorii de staruri rock, cei care produc jocul Rock Band 2 au lansat un set nou de instrumente complet independente… adică wireless. Chitara este cea luată în vizor. Acum eventualul cântăreţ are o libertate mult mai mare în mişcări, putând executa şi figuri fără să rişte să se împiedice în fire. Nici tobele nu mai sunt ce erau… acestea au acum o sensibilitate crescută. În plus, pedala „de bătaie" este ranforsată cu inserţii metalice pentru o rezistenţă de durată. Aşadar, să se nască viitorii megastari.







Asus P552w



Cel mai nou model de handset lansat de Asus este o adevărată bijuterie tehnologică. El înglobează un procesor performant, un modul GPS şi chiar Wi-Fi. Probabil din cauză că s-a lansat noul iPhone, mulţi producători încearcă să atragă altfel atenţia. Noul Asus P552w este susţinut de un CPU Marvel ce rulează la 624 MHz şi dispune de 128 MB memorie RAM. Echipat cu un ecran de 2,8 inchi de tip touch screen, acest telefon nu încetează să uimească. Interfaţa grafică cu utilizatorul este realizată chiar de către cei de la Asus şi se aseamănă pe alocuri cu cea de la HTC. Totuşi telefonul se comercializează cu un set întreg de aplicaţii pentru diverse sarcini, cum ar fi EziPhoto, EziMusic, Multi-Home etc. Fiind susţinut de Windows Mobile Pro 6.1, utilizatorul are posibilitatea de a-şi personaliza şi instala orice set de aplicaţii care să se potrivească profilului propriu (Word, Excel etc). Păcat de camera foto ce dispune de un senzor de doar 2 megapixeli.

Specificaţii

- Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 102 x 60 x 15 mm
- Ecran: TFT touchscreen – 65.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, 1600 x 1200
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, WMA
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1100 mAh
- Stand-by: până la 300 ore
- Talk time: maximum 5 ore

Mobile Note Taker

Şcoala e în toi şi în fiecare zi tone de informaţii le sunt furnizate elevilor. Instrumentele de scris sfârâie în mâinile lor şi pagini întregi sunt umplute cu ştiinţă şi exerciţii. Pentru că suntem totuşi în epoca digitală, au apărut instrumente ce pot să ne facă viaţa mult mai uşoară. De exemplu, cu acest device se poate stoca în format digital orice notiţă sau desen făcut sau scris cu mâna. Printr-o combinaţie între ultrasunete şi infraroşii, mişcările cu pixul magic făcute de utilizator sunt înregistrate, astfel că la sfârşit rezultă fotografii ce conţin exact ceea ce utilizatorul a scris pe hârtie. Dacă s-au făcut notiţe într-o limbă de circulaţie internaţională, atunci acestea pot fi recunoscute pentru a fi prelucrate ulterior cu ajutorul unei aplicaţii de tip OCR oferită împreună cu acest produs.





Ofertant: Depozitul de Calculatoare, **Preţ:** 299 Lei

Transcend StoreJet 2.5 Sata

Moda HDD-urilor externe încă nu a apus, ba mai mult, a reînceput să prindă contur. Odată cu scăderea preţurilor HDD-urilor de 2,5 ţoli, mulţi au ajuns la concluzia că se pot transforma rapid şi în medii foarte rapide de stocare, de back-up sau de transport al datelor. Cei de la Transcend au creat o astfel de incintă din aluminiu, foarte elagantă pentru un astfel de HDD. Fără a mai fi nevoie de alte accesorii, prin intermediul unui simplu cablu USB acesta poate fi ataşat oricărui tip de PC şi astfel datele personale sau copiile de siguranţă pot fi accesate foarte rapid şi uşor. În combinaţie cu un HDD Sata de 320 GB de la Seagate am putut obţine unele dintre cele mai mari rate de transfer atât la citire, cât şi la scriere.



Ofertant: Maguay Impex, **Preţ:** 273 Lei

Samsung M3510 Beat

În goana producătorilor de a realiza telefoane cât mai făţoase, fiţoase şi pline de bling-bling-uri, din când în când mai fac câte o excepţie şi lansează câte un model construit după moda clasică. M3510 Beat este un astfel de telefon, însă dedicat unui anumit segment de clienţi: cei care utilizează foarte mult telefonul şi pe post de MP3 player. Din acest motiv a fost şi numit ediţia Beat. Fiind dedicat acestui scop, telefonul a primit elemente ce accentuează linia sa melodică. Au fost adăugate taste speciale pentru controlul melodiilor, o ieşire audio de tip jack pentru a facilita conectarea unor perechi de căşti preferate de utilizatori şi a fost inclus un card de memorie microSD cu o capacitate de 1 GB.

Cu ajutorul playerului inclus se pot reda formate ca MP3, AAC, AAC+, WMA, MPEG4 sau 3GP. Camera foto inclusă este de doar 2 MP, include autofocus însă nu dispune de flash.



Specificaţii

- Reţea: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 109 x 46 x 10 mm
- Ecran: TFT 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, 1600 x 1200
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, AAC+, WMA
- Transfer Date: GPRS, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 800 mAh
- Stand-by: până la 250 ore
- Talk time: maximum 5 ore

Motorola W231

În tabăra Motorola se vorbeşte deja de lansarea celui mai recent model. W231 este un telefon simplu, dar foarte simpatic. Felul în care acesta este realizat şi uşurinţa cu care se poate folosi mă fac să cred că acest model de telefon este chiar o alegere foarte bună mai ales dacă eşti genul care vorbeşte foarte mult. Pe de altă parte, dacă utilizaţi Music Playerul se constată un consum alarmant şi foarte rapid al acumulatorului. Motorola W231 nu este livrat cu prea multă memorie internă, însă pot fi utilizate carduri microSD de maximum 1 GB.



Specificaţii

- Reţea: GSM 900 / GSM 1800
- Dimensiuni: 108 x 44 x 15 mm
- Ecran: TFT 65.000 culori, 128 x 128 pixeli
- Cameră foto: fără
- Sunet: Polifonic, MP3
- Transfer Date: GPRS
- Mesagerie: SMS, MMS
- Bluetooth: Nu
- Port Infraroşu: Nu
- FM Radio Inclus: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion
- Stand-by: până la 310 ore
- Talk time: maximum 7 ore

Panasonic RP-DJ300-S

În multe situaţii, pentru a ne bucura de un sunet cât mai clar şi mai plin de profunzime, apelăm la o pereche de căşti. În afară de calitate, o astfel de pereche de căşti trebuie să ne ofere şi confort. Varianta RP-DJ300-S a celor de la Panasonic satisface aceste două minime criterii. Ba mai mult, acestea au şi un design foarte interesant, iar pentru o libertate sporită căştile dispun de un sistem de prindere ce le permite să se mişte şi să se poziţioneze pe urechi astfel încât să nu creeze o stare de disconfort. Căştile Panasonic RP-DJ300-S vă pot oferi şi o senzaţie de libertate graţie celor 2 metri de cablu cu care sunt livrate.

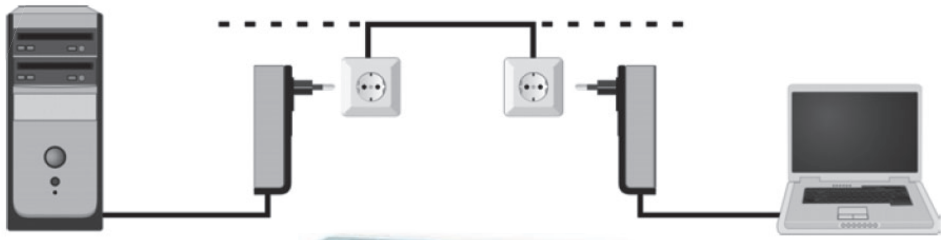




Ofertant: Panasonic.ro, **Preţ:** 86 Lei

Siemens Gigaset HomePlug AV200 Duo

Pe zi ce trece, se transferă un volum de date din ce în ce mai mare. Chiar şi în locuinţele noastre constatăm cu surprindere acest lucru. Nu că nu ne-am fi aşteptat la aceasta, însă acest fenomen se întâmplă parcă prea repede. Pentru situaţiile în care instalarea unor noi cabluri este mai dificilă, se recomandă folosirea instalaţiilor deja existente. Cum peste tot există o sursă de curent electric, putem profita din plin de acest lucru. Cu soluţia HomePlug AV200 Duo de la Siemens se poate extinde rapid o reţea Ethernet chiar şi acolo unde acest lucru nu ar fi posibil. Transferul datelor se poate face la o viteză teoretică maximă de 200 Mbps, însă în realitate obţinem o valoare de 70-80 Mbps. Odată realizată conexiunea, se pot transfera fără probleme cantităţi foarte mari de date, stream-uri audio-video sau chiar videoconferinţe. Trebuie însă să luaţi în calcul că o astfel de reţea nu poate trece de limitele fizice ale unui contor electric. Dincolo de acesta, orice device de genul HomePlug AV200 Duo îşi pierde funcţionalitatea.





Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 499 Lei

BogdanS


AVerMedia®
www.avermedia.com
Priviti cu cele mai bune TV
Tunere de la AVerMedia
HDTV 1080i
Ready for Vista MCE
CERTIFIED FOR Windows Vista™
Cel mai complet functional
Box TV pentru distractie TV
· Priveste la TV pe monitorul DVI & VGA
· Super rezolutie de pana la 1920x1200
· Fereastra PIP Transparenta cu urmatoarele dimensiuni 1/4, 1/9, 1/16
· Intensificare Color/Edge
· Scanare progresivă
Cea mai simpla dar satisfacatoare
experienta de vizualizare TV!
· Cea mai simpla dar satisfacatoare experienta de vizualizare TV!
· Bucura-te de TV Analog, TV Digital si Radio FM oriunde in lume.
· Suport de calitate High Definition pana la 1080i/720p
· Suport pentru Sunet Stereo oriunde in lume
· Înregistrare Video în format H.264 şi redare pe iPod
· Consum redus de energie in modul DVB-T (<0.3A)
Dual Tuners
AVerTV Hybrid STB 1080i
AVerTV Hybrid Volar HX
AVerTV Duo Hybrid PCI-E II

Te joci XXL

Monitorul reprezintă fereastra noastră către minunatul spaţiu virtual. Felul în care percepem noi această lume este de cele mai multe ori influenţat de performanţele propriei noastre „ferestre". Pentru că sezonul cadourilor şi, implicit, al achiziţionărilor de lucruri noi bate imediat la uşă, vreau să vă atrag atenţia şi asupra unor monitoare... şi nu de orice fel, ci din acelea mari, cât mai mari.

Peste tot se vorbeşte de imagini de mare definiţie ce implică automat o calitate deosebită a imaginilor. Se vorbeşte de fotografii, filme, jocuri cu grafică din ce în ce mai realistă; efectiv nu poţi să trăieşti această experienţă dacă eşti limitat de un ecran de mici dimensiuni în care rezoluţia nativă este de doar 1200. În concluzie, dacă tot e să facem o treabă, eu propun să facem lucrurile ca lumea din start. În primul rând, dimensiunile. Neapărat acestea trebuie să fie mari, pentru a nu scăpa niciun detaliu. Pentru a nu trece în extreme, sunt de părere că un monitor de 24 de inchi este rezonabil, atât ca dimensiune, dar şi în privinţa consumului de energie. La o astfel de dimensiune vă garantez că filmele se văd mult mai plăcut, iar detaliile din jocuri sunt parcă şi mai atractive. De asemenea, navigarea pe internet este mult mai relaxantă, deoarece se poate citi mult mai bine, mult mai mult, iar informaţia este mai la îndemână, deoarece nu mai trebuie să scroll-uim după fiecare rând. Un alt avantaj al acestor monitoare de dimensiune mare este dat de panourile lor. Majoritatea sunt full HD şi oferă o rezoluţie nativă de 1920 x 1200 dpi. Felia monitoarelor de 24" nu este foarte lată, dar nici prea îngustă. Există totuşi suficiente modele şi brand-uri cât să te pună rapid pe gânduri. Alegerea unui monitor LCD se face de cele mai multe ori după preţ, brand şi mult mai târziu după performanţe. Noi am testat piaţa şi, în urma rezultatelor, vă oferim o multitudine de opţiuni.

■ **BogdanS**

Dell 2408 WFP

1

Contrar aşteptărilor, acest model a rupt gura târgului. Nu este cel mai bun la capitolul timp de răspuns, însă rezultatele la capitolul colorimetrie sunt dintre cele mai spectaculoase. De asemenea, unghiurile de vizibilitate sunt şi ele foarte bune, putând fi folosit fără probleme şi pe post de TV. Pentru o mai bună conectivitate, producătorii au inclus 2 conectori DVI, unul D-Sub şi un hub USB ce pune la dispoziţie încă 4 porturi.



SPECIFICAŢII:
Timp de răspuns: 6 ms
Luminozitate: 400 cd/m2
Raţie contrast: 1300:1

Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution, **Preţ:** 2145 Lei

Asus MK241H

2

Cei de la Asus vor să ofere mai mult decât un monitor şi au creat un adevărat centru multimedia. Pe lângă panoul propriu realizat in-house, acest monitor are încorporate o pereche de boxe stereo, un webcam de 1.3 megapixeli, un microfon şi ar fi fost excelent dacă ar fi avut şi un hub USB. Totuşi pe lângă conectorii clasici, ni se pune la dispoziţie şi unul HDMI, excelent dacă doriţi să folosiţi monitorul şi la alte dispozitive decât PC-ul.



SPECIFICAŢII:
Timp de răspuns: 2ms GTG
Luminozitate: 450cd/m2
Raţie contrast: 3000:1

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 1761Lei

Samsung SyncMaster 2493 HM

3

Aspectul este cel care la prima vedere atrage la acest monitor. Cu un design simplu, modern, cu destul de multe rotunjimi, cei de la Samsung vor să arate că pot şi ei să fie sobri şi eleganţi. Nici în acest caz dotările extra nu sunt lăsate uitării, însă cred că sistemul de boxe inclus, mult prea mic ca dimensiuni poate crea anumite distorsiuni la un volum ceva mai ridicat. Noroc că au fost inspiraţi şi au inclus un conector pentru căşti.



SPECIFICAŢII:
Timp de răspuns: 5 ms
Luminozitate: 400 cd/m2
Raţie contrast: 10000:1 (dinamic)

Ofertant: Deck Computers Internaţional, **Preţ:** 1796Lei

LG Flatron L245WP

4

Calitatea imaginilor vizualizate pe acest monitor este incredibilă. Culorile sale vii te atrag ca un magnet şi nu te mai saturi să îl priveşti. Şi aici designul este deosebit, în special al ramelor sale foarte înguste şi lucioase, asortându-se foarte bine cu un birou mare şi elegant.



SPECIFICAŢII:
Timp de răspuns: 8 ms
Luminozitate: 500 cd/m2
Raţie contrast: 1000:1

Ofertant: Partenerii LG, **Preţ:** 1899 Lei

Iiyama ProLite E2403WS-B1



Monitoarele Iiyama întotdeauna ne-am dorit, însă numai ieftine nu sunt. În acest caz s-a făcut un compromis, eliminându-se multe „surplusuri" şi s-a ajuns la un raport excelent preţ/calitate. Din acest motiv, eu consider acest monitor o alegere foarte bună în special pentru gaming.

5

SPECIFICAŢII:
Timp de răspuns: 2 ms GTG
Luminozitate: 300 cd/m2
Raţie contrast: 2000:1

Ofertant: Maguay Impex, **Preţ:** 1373 Lei

Samsung SyncMaster T240



SyncMaster T240 este varianta modernă destinată în special gamerilor. Cu un aspect mult mai tineresc şi mai vioi, face ca viaţa în faţa ecranului să fie mult mai plăcută, mai ales că acest monitor este singurul din test ce oferă o valoare a raportului contrastului de 20000 la 1, ce-i drept în mod dinamic.

6

SPECIFICAŢII:
Timp de răspuns: 5ms
Luminozitate: 300 cd/m2
Raţie contrast: 20000: (dinamic)

Ofertant: Deck Computers Internaţional, **Preţ:** 1599 Lei

Acer AL2423WD



Nu îmi dau seama din ce cauză pe piaţă există foarte puţine modele lansate sub acest brand. În orice caz, cel de faţă nu se face deloc de ruşine şi poate face faţă fără probleme oricăror încercări. Datorită designului şi performanţelor sale cred că acest monitor ar fi mai potrivit totuşi pentru vizionarea de filme.

7

SPECIFICAŢII:
Timp de răspuns: 5ms
Luminozitate: 400 cd/m2
Raţie contrast: 2500:1

Ofertant: Partenerii ELKOTech România, **Preţ:** 1607 Lei

Philips 240BW8EB



De-a lungul timpului, produsele ce au făcut cunoscut brand-ul Philips au avut în permanenţă ceva inovator. În cazul acestui monitor, putem spune că se observă grija pentru detalii, finisajele şi funcţionalitatea lui fiind de lăudat. Un lucru cu care nu foarte multe modele de monitoare se pot lăuda este că acest monitor poate să pivoteze pe verticală şi la nevoie poate fi chiar ancorat pe perete.

8

SPECIFICAŢII:
Timp de răspuns: 5ms
Luminozitate: 250 cd/m2
Raţie contrast: 1000:1

Ofertant: Partenerii Agfa, **Preţ:** 275 Lei

BenQ V2400W



Se pare că punctul forte al acestui monitor este estetica. El este complet diferit de ceea ce am văzut până în prezent şi de aceea îl pot considera ca fiind „unic". Performanţele grafice sunt în general bune, oferă un timp de răspuns foarte bun şi un preţ rezonabil.

9

SPECIFICAŢII:
Timp de răspuns: 5ms
Luminozitate: 250 cd/m2
Raţie contrast: 1000:1

Ofertant: Partenerii BenQ, **Preţ:** 1599 Lei

Hyundai N240WA



Premiul pentru cel mai ieftin monitor din această categorie este cu siguranţă acordat acestui model. Acest fapt nu este neapărat un lucru rău. Deşi mai există loc pentru îmbunătăţiri la capitolul gamut, unghiuri de vizibilitate, contrast, conectori DVI, per general este un monitor destul de OK. Din păcate, dezamăgeşte la capitolul consum de curent.

10

SPECIFICAŢII:
Timp de răspuns: 5ms
Luminozitate: 400 cd/m2
Raţie contrast: 2000:1

Ofertant: Depozitul de Calculatoare, **Preţ:** 1297 Lei

Acer Aspire AS8920G-833G32Bn

Şi mai multă adrenalină



Achiziţionarea unui notebook nou nu mai este chiar o joacă de copii. Există pe piaţă enorm de multe modele şi variante din care să alegem. Însă tocmai aceasta este problema. Sunt de dimensiuni diferite, cu performanţe diferite, cu funcţionalităţi diferite. Pentru a vă face o imagine cât mai clară, eu zic să porniţi de la următoarea premisă: „ce vreau să fac cu acest notebook?". Imediat vă veţi da răspunsul. Dacă e vorba de lucrul cu documente, navigare pe internet sau alte lucruri de acest gen, există notebook-urile clasice: cu un procesor rezonabil, un ecran de 15 ţoli, un hard disk de 150 GB şi cu o greutate de 2-3 kg. Mai există cele foarte portabile, de mici dimensiuni, foarte uşoare şi cu o autonomie crescută. Totuşi, dacă vă interesează să înlocuiţi PC-ul de acasă, eu vă recomand ceva mai puternic. Un adevărat desktop replacement ca acest model Acer Aspire. Fiind vorba de un notebook ce nu se vrea plimbat foarte mult, are o greutate de aproximativ 4 kg. Totuşi fiind un notebook pentru acasă, trebuie să îndeplinească mai multe roluri. De aceea Acer Aspire AS8920G-6A4G32Bn este numai bun, fie că îl folosiţi la navigare pe internet, fie că vă jucaţi cele mai noi jocuri. Designul său, total neobişnuit liniei Acer, impresionează încă de la început. Fiind vorba de un laptop destul de mare ce are în dotare un ecran TFT de 18,4 inchi, automat a rămas loc în jurul tastaturii pentru o zonă de control multimedia. Toate aceste funcţii sunt elegant desenate şi iluminate şi pot fi operate printr-o simplă atingere. În ceea ce priveşte performanţele sale, sunt de top. Procesorul Intel Core 2 Duo T8300 ce rulează la frecvenţa de 2400 MHz împreună cu cei 3 GB de memorie RAM constituie o combinaţie reuşită ce face ca aplicaţiile să ruleze rapid. Dacă în calcul intră şi jocuri şi în special cele cu pretenţii, atunci chipset-ul grafic Nvidia GeGorce 9500M GS inclus îşi va face treaba cu prisosinţă, mai ales că îi sar în ajutor şi 512 MB de memorie video dedicată. Stocarea informaţiilor se va face pe un hard disk SATA ce oferă o capacitate de stocare de 320 GB.

Revin la partea de multimedia. Este un notebook croit şi pentru aşa ceva. Ecranul său este full HD, ceea ce înseamnă că oferă o rezoluţie nativă de 1920 x 1080 pixeli, iar pentru a face acest lucru cu adevărat util producătorii au inclus o unitate optică ce poate să redea fără probleme şi discuri Blu-Ray. Dacă imaginea este de nota 10, atunci şi sonorizarea trebuie să fie ceva mai deosebită întrucât sistemul audio 5.1 inclus este certificat Dolby Home Theater.

Conectica nu este nici ea foarte sărăcăcioasă, ba dimpotrivă. Partea de reţea este acoperită de un port Ethernet gigabit, un modul wireless compatibil cu standardele 802.11 b/g/n şi un „dinte albastru" pentru a conecta diverse echipamente fără fir. Ieşirea HDMI era imposibil să lipsească, iar dacă aveţi o cameră foto, atunci cititorul de carduri 6-in-1 inclus se dovedeşte a fi destul de util.

Datele personale sunt întotdeauna de valoare şi e nevoie de o protecţie suplimentară a acestora. Din acest motiv, Acer Aspire AS8920G-6A4G32Bn dispune de un cititor de amprente ce poate restricţiona accesul persoanelor nedorite la acest notebook.

Ofertant: Partenerii ELKOTech România, **Preţ:** 5236 Lei

Saitek Cyborg Mouse

Goana spre perfecţiune



Nu ştiu cum să vă spun, dar vacanţa s-a cam terminat, aşa că ar fi bine să reîncepeţi să puneţi burta pe carte şi... mâna pe mouse. O grămadă de jocuri stau să apară, competiţiile bat la uşă şi trebuie să vă reintraţi în formă. Cum performanţele nu se obţin foarte uşor, cei de la Saitek vor să ne ajute prin realizarea unui mouse complet ajustabil pentru a se potrivi exact cu dimensiunea propriilor palme. Modificarea dimensiunilor mouse-ului este o inovaţie Saitek şi sporeşte atât confortul, cât şi manevrabilitatea. Nici rotiţa de scroll nu rămâne indiferentă la mediul înconjurător, existând posibilitatea de a-i modifica şi ei uşor poziţia. Ca orice mouse profesional de gaming, acesta poate ajuta utilizatorul să efectueze manevre foarte rapide şi precise datorită senzorului său de 3200 dpi. Această valoare poate fi ajustată şi ea spre valori mai mici atunci când lucraţi cu altfel de aplicaţii. Din când în când apar şi jocuri ce necesită un control mult mai complex. Din acest motiv, Saitek Cyborg Mouse dispune de 2 butoane adiţionale, complet programabile după bunul plac.

Ofertant: PC-Coolers.ro, **Preţ:** 179 Lei

Logitech Alto Connect

O bază solidă

Prin natura lor, notebook-urile sunt echipamente extrem de utile în special datorită portabilităţii. Însă, confortul nu este întotdeauna punctul lor forte, iar după câteva ore de stat în faţa lor, unele persoane pot avea de suferit din pricina poziţiei incomode. Cei de la Logitech, la fel de inovatori precum îi ştim, au creat un suport pe care se aşază notebook-ul. Automat, poziţia lui se schimbă, iar corpul nostru va fi şi el mult mai relaxat. Deoarece acest suport este destinat pentru lucru la birou, producătorii au inclus la baza acestuia şi un hub USB cu 3 porturi în care pot fi conectate diverse echipamente (tastaturi, mouse-uri, imprimante, scanere, webcam-uri etc.). În momentul în care suntem nevoiţi să luăm laptopul la drum, nu trebuie să le decuplăm pe toate separat, ci detaşăm un singur fir al acestui suport. Simplu şi eficient.



Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 185 Lei

Saitek Cyborg Keyboard

Hard stuff

Dacă eşti un funcţionar care toată ziua-bună ziua e cu nasu' în tabele, cifre şi statistici, atunci şi cea mai banală tastatură este mai mult decât suficientă. Dacă eşti un individ care foloseşte un PC doar pentru aplicaţii foarte complexe cum ar fi jocurile, în special cele în care partea de grafică e primordială şi crezi că un banal SLI sau CrossFire îţi oferă un număr insuficient de FPS-uri, atunci clar eşti unul de-ai noştri. Gaşca gamerilor profesionişti are din acest moment un nou instrument de joacă, mult mai performant şi mult mai atrăgător: tastatura Cyborg de la Saitek, o ustensilă perfect concepută pentru un stil mai dur de lucru. Indiferent că e zi sau noapte, cu ajutorul iluminării din fundal, orientarea în spaţiu este mult mai simplă. Mai mult, producătorii au inclus şi posibilitatea de a controla şi salva intensitatea iluminării tastelor, astfel încât acestea să aibă aceeaşi intensitate chiar şi după restartarea calculatorului.

Prezenţa unui senzor sensibil la atingere are efect rapid asupra volumului sau a altor funcţii multimedia. Cu cele 12 taste programabile ale tastaturii Saitek Cyborg vă puteţi automatiza foarte simplu anumite proceduri şi comenzi din cadrul unui joc.



Conectarea tastaturii se face prin interfaţa USB, iar pentru a fi şi mai utilă utilizatorului este prevăzută şi cu un cablu audio cu rol de prelungitor pentru a vă conecta căştile şi microfonul direct în conectorii audio amplasaţi în tastatură.

Gamerii care obişnuiesc să utilizeze cu precădere tastatura la jocuri de tip FPS sau simulatoare auto de exemplu folosesc doar câteva taste. În timp, acestea dau semne de oboseală şi nu mai au aceeaşi sensibilitate la atingere. Acest lucru a fost studiat şi remediat de către cei de la Saitek, ranforsând acele taste „speciale" cu inserţii metalice.

Ofertant: PC-Coolers, **Preţ:** 249 Lei

Vivotek PTZ Network Camera PZ7152

Paza bună…

Constat că astfel de soluţii de monitorizare audio-video sunt din ce în ce mai căutate. Să fie oare din cauza uşurinţei în utilizare? Cert e că lumea a prins gustul şi astfel trebuie ca această „foame" să fie potolită. Acum în centrul atenţiei noastre este acest model de cameră IP de la Vivotek. Pentru că toate fac aproape acelaşi lucru, concurenţa forţează producătorii să aducă fel şi fel de îmbunătăţiri. De această dată avem o cameră ce dispune de o mobilitate ceva mai mare, capabilă să se rotească la 190 de grade, şi de un senzor CCD ce are oferă imagini de calitate mult mai bună datorită funcţiei progressive scan. Ar fi fost uşor ciudat dacă nu ar fi existat auto-focus-ul în condiţiile în care este nevoie să urmărim imagini din unghiuri diferite. Pentru a intra şi mai mult în miezul evenimentelor, sistemul optic al camerei poate activa funcţia de zoom ce poate atinge o valoare de maximum 2.6x. Vizualizarea imaginilor, atât local, cât şi prin internet, se face la o calitate foarte bună datorită codării acestora în timp real în format MPEG sau MPEG-4. Alături de imagini, este transmis şi sunet cu ajutorul unui microfon încorporat.

Ofertant: Seektron, **Telefon:** 0244-56.77.50 , **Preţ:** 1666 Lei



Microsoft Arc Mouse



Sare?

Cu un design de-a dreptul revoluționar și o funcționalitate ireproșabilă, Microsoft Arc este un mouse ce poate fi utilizat fără probleme atât cu sistemele desktop, cât și cu cele portabile. Datorită conceptului său, acest mouse se poate plia, reducându-și astfel dimensiunea cu până la 40%. Forma lui ergonomică și simetrică este pe placul multor persoane deoarece chiar și cei stângaci îl pot folosi fără probleme. Fiindcă este un șoricel fără fir, automat se ia în calcul și un receptor prin care se realizează conexiunea radio. Fiind de dimensiuni foarte reduse, acesta poate să rămână atașat la notebook fără să creeze probleme. În situația în care doriți să îl conectați și la alte calculatoare, pe parcursul transportului receptorul se atașează printr-un sistem magnetic de baza mouse-ului chiar înainte ca „Arc"-ul să fie pliat.

Pentru a nu lua în greutate, este alimentat de doar 2 baterii de tip AAA, iar pentru a avea o durată cât mai mare de funcționare, a fost implementat un sistem inteligent de power management ce-i poate asigura energie pentru aproximativ 6 luni.

Ofertant: Partenerii Microsoft, **Preț:** 215 Lei

Panasonic SDR-SW20

Compactă și rezistentă... la umezeală și lovituri

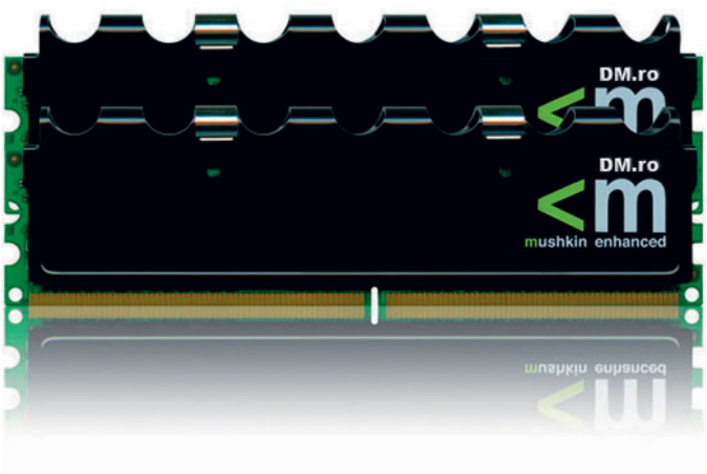


În ciuda faptului că sezonul fierbinte și-a luat rămas bun de la noi pentru acest an, nu trebuie să ne panicăm. Imediat urmează vacanța de iarnă, cu un set proaspăt de distracții și amintiri. Ar fi păcat ca o bună parte dintre acestea să nu vi le amintiți peste timp. În acest sens, Panasonic a lansat un nou model de cameră video foarte compactă, ușoară, rezistentă la apă sau alte intemperii. Chiar dacă sunteți pe pârtie sau pe o plajă, cu această cameră nu vă veți lovi de probleme cauzate de astfel de condiții vitrege. Ba mai mult, cu Panasonic SDR-SW20 se pot înregistra și secvențe subacvatice la o adâncime de maxim 1 metru și jumătate. Stocarea fotografiilor sau a clipurilor se face pe carduri de memorie SD sau SDHC. O idee foarte bună, mai ales că prețurile acestora sunt în permanentă scădere. Fiind vorba de o cameră video compactă, specificațiile acesteia sunt dintre cele obișnuite. De exemplu, zoom-ul optic poate atinge o valoare maximă de doar 10x, în timp ce display-ul inclus este de doar 2,7 țoli. Calitatea înregistrărilor este foarte bună, ea fiind ușor influențată doar de tipul înregistrării. În funcție de capacitatea cardului de memorie, utilizatorul poate alege între trei moduri de înregistrare XP, SP și LP. Astfel, se vor atinge rate de transfer de 10, 5 și 2,5 Mbps. Un alt avantaj al acestei metode de înregistrare este și transferul foarte rapid al conținutului pe orice calculator. Un model de cameră ce merită luat în calcul.

Ofertant: Panasonic.ro, **Preț:** 1279 Lei

Mushkin XP2-8500 DDR2

Cantitate și... viteză



Noile platforme, indiferent că e vorba de Intel sau AMD, se împacă de minune cu modulele de memorie de tip DDR2. Performanțele acestora sunt variate, iar cei de la Mushkin țin neapărat ca noile lor module să ruleze la frecvențe mai mari. Este o idee foarte bună să se comercializeze aceste module în set de câte două, astfel avem o garanție în plus că nu apar incompatibilități. Kit-ul în cauză este format din două module a câte 2 GB, ce rulează fiecare la 1066 MHz, numai bun de folosit pe sisteme ce îmbrățișează platforme pe 64 de biți. Pentru entuziaști, valorile de timing ale memoriilor sunt 5-5-4-12.

Ofertant: Yourmall.ro, **Preț:** 484 Lei

Samsung CLP-315

Siguranță ca la tine acasă



Până nu demult, imprimantele laser aveau o anumită țintă: zona office. Acolo erau la mare căutare deoarece viteza și cantitatea foarte mare de pagini tipărite erau primordiale. De o bună bucată de timp, producătorii au început producția de imprimante laser destinate utilizării acasă. De dimensiuni mai mici, nu foarte rapide, dar cu prețuri rezonabile. Pentru a continua acest trend, Samsung a reușit să creeze o imprimantă laser tot pentru utilizare acasă, însă color. Samsung CLP-315 este o imprimantă de mici dimensiuni, simplă, aspectuoasă datorită efectului glossy și atractivă ca preț. Calitatea imprimării este bună, având ca rezultat culori foarte vii și plăcute. Conectica acestui model de imprimantă se rezumă doar la un port USB, neexistând posibilitatea de a imprima din alte surse. De asemenea, nu dispune de niciun fel de ecran, totul tinzând spre operațiile de bază.

Ținând cont de scopul acestei imprimante laser color, viteza de imprimare este una rezonabilă, rezultând 16 pagini pe minut în mod monocrom și 4 pagini pe minut în modul color. Rezoluția efectivă a imprimantei este de 2400 x 600 dpi.

Un alt avantaj al lui Samsung CLP-315 este silențiozitatea. Chiar dacă se imprimă la viteza maximă, nivelul zgomotului este mult sub alte modele de imprimante existente pe piață.

■ **BogdanS**

Ofertant: Deck Computers Internațional, **Telefon:** 021-434.34.00, **Preț:** 589 Lei

Thrustmaster Ferrari GT Experience

Viteză și adrenalină



Noul volan produs de Thrustmaster este unul hibrid, destinat atât jocurilor auto pentru PC, cât și celor pentru consolele PlayStation 3 și PlayStation 2. Acest lucru este vizibil și la nivelul butoanelor - trei dintre acestea sunt dedicate accesării meniurilor specifice consolelor. De asemenea, conectorii volanului sînt de două feluri, USB pentru PC și PS3 și Gameport pentru PS2. În ce privește numărul butoanelor, Ferrari GT Experience se află în standard: acestea sunt în număr de opt, la care se adaugă un D-Pad, toate integral configurabile. Folosind degetele mari, accesul la butoane este lejer, din poziția naturală a mâinilor pe volan, indiferent de unghiul sub care este rotit acesta. Clapele cu pârghie destinate schimbării vitezelor sunt la rândul lor ușor de accesat și de acționat, dar alături de ele nu se află și o pereche de clape pârghii cu acționare proporțională, existente la alte modele în special pentru a oferi o alternativă la folosirea pedalelor pentru acționarea frânei și accelerației. Și pentru că tot am ajuns aici, trebuie spus că Thrustmaster a adoptat și pentru Ferrari GT Experience soluția inteligentă și realistă a folosirii a pedalelor de accelerație și frână diferite atât ca formă, cât și ca lungime a cursei și ca forță a resortului ce opune rezistență apăsării. Personal, am fost plăcut impresionat de realizarea tehnică a acestor pedale, dar și de parametrii fizici ai acestora, care completează senzația de realism pe care încearcă să ne-o ofere sistemul Vibration Feedback: TouchSense. Acesta din urmă este un fel de pseudo forcefeedback, creat pentru volanele de buget redus, pentru a oferi un oarecare răspuns mecanic la evoluția automobilului din joc, departe însă de realismul unui forcefeedback real. Aș menționa, însă, faptul că satisfacțiile (sic!) oferite de acest sistem de vibrație depind foarte mult de felul în care este realizată componenta software a acestuia, respectiv de felul în care jocul în sine oferă suport pentru acest tip de feedback. Există diferențe foarte mari între implementarea acestui sistem, de la un joc la altul - am observat că în anumite jocuri Vibration Feedback: TouchSense își găsește utilitatea, în timp ce în altele este exploatat minimal, în ce privește varietatea schemelor de vibrație folosite și a valorilor forței exercitate. Oricum, această forță nu este niciodată impresionantă, fapt pentru care volanul Ferrari GT Experience este foarte ușor de atașat, chiar și pe suporturi mai puțin stabile. Sistemul său de prindere este unul foarte rapid, simplu și sigur, fiind unul din motivele pentru care am admirat și folosit volanele Thrustmaster de ani buni încoace. În plus, de la apariția modelului RGT ForceFeedback Pro încoace, am observat o creștere a calității volanelor Thrusmaster, în ce privește fiabilitatea și rezistența în exploatare. Astfel, și Ferrari GT Experience lasă impresia de soliditate, te invită să-ți sprijini fără griji mâinile pe el cu toată greutatea, fără menajamente, iar pedalele par indestructibile. În opinia mea, Ferrari GT Experience este un volan de bună calitate, al cărui cost este corect, un indiciu al faptului că Thrustmaster se ține serios de treabă în ultimul timp și oferă designuri competitive pentru toate zonele de preț.

■ **Marius Ghinea**

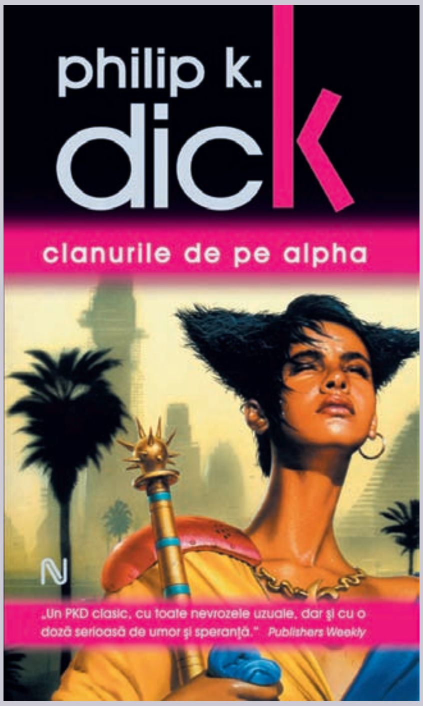
Ofertant: Ubi Soft România, **Telefon:** 021-569.06.00, **Preț:** 236 Lei

Titlu: Clanurile de pe Alpha

Autor: Philip K. Dick

Colecţie: Nautilus

Traducător: Roxana Brînceanu



Pagină de autor: Philip K. Dick s-a născut pe 16 decembrie 1928 în Chicago. După ce părinţii au divorţat când el avea numai cinci ani, a intrat în custodia mamei (pe numele de familie Kindred, de la care Dick a împrumutat iniţiala K.) şi cei doi s-au stabilit în Berkeley, unde Dick a urmat liceul şi a început Universitatea, pe care însă a abandonat-o. La începutul anilor 1950, a început să scrie texte science-fiction, iar în 1952 şi-a publicat prima povestire în revista Planet Stories. Cu ajutorul lui Anthony Boucher, editor şi mentor, a început să publice povestiri într-un ritm susţinut. Între 1955 şi 1970, a scris în medie două romane pe an şi a publicat peste o sută de povestiri în reviste ca Galaxy, Amazing, Fantasy and Science Fiction şi Worlds of If.

Mare parte a ficţiunilor sale se desfăşoară în California, iar Dick a folosit idei din cabalism, budism, gnosticism şi taoism, dar a utilizat în acelaşi timp elementele science-fiction clasice de tipul roboţilor, navelor spaţiale, extratereştrilor şi fenomenelor de tip extrasenzorial. În decursul vieţii Dick a fost privit cu respect de fanii SF şi de colegii de breaslă, deşi n-a ajuns niciodată să egaleze vânzările celor mai populari scriitori science-fiction americani ai epocii: Isaac Asimov, Robert Heinlein şi Frank Herbert. A fost recompensat cu Premiul Hugo în 1963 pentru romanul Omul din castelul înalt (Editura Nemira, 2006), Premiul John W. Campbell Memorial în 1975 pentru Flow My Tears, The Policeman Said, Premiul British SF în 1979 pentru Substanţa M (Editura Nemira, 2007) şi Premiul Kurd Laßwitz (Germania) în 1985 pentru VALIS.

Prezentare: Pe satelitul Alpha III M2 terienii şi-au stabilit un spital de psihiatrie. După un timp, coloniştii psihopaţi şi-au format aici un sistem pe bază de clanuri: în vârful scării ierarhice sunt paranoicii şi maniacii (clasa cea mai activă); la celălalt capăt, hebefrenicii şi depresivii. Între aceştia, nevroticii, schizofrenicii şi schizofrenicii polimorfi (membrii creativi ai societăţii). De douăzeci şi cinci de ani, clanul bolnavilor mintal nu a mai avut nici o legatură cu Terra.

Pe Pământ, Chuck Rittersdorf duce o viaţă de coşmar alături de Mary, iar singura cale de a scăpa de problemele conjugale ar fi asasinarea femeii. Mary face parte din expediţia teriană, care se va duce pe Alpha III M2 cu misiunea de a revendica Imperiul Alphan – prilej visat de Chuck, căci este angajat de CIA ca programator de simulacre…

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă una dintre cele cinci cărţi Clanurile de pe Alpha de Philip K. Dick

Unde se desfăşoară marea parte a ficţiunilor lui Philip K. Dick?

- Berlin ☐
- Marte ☐
- California ☐



Nume, prenume

Cod numeric personal

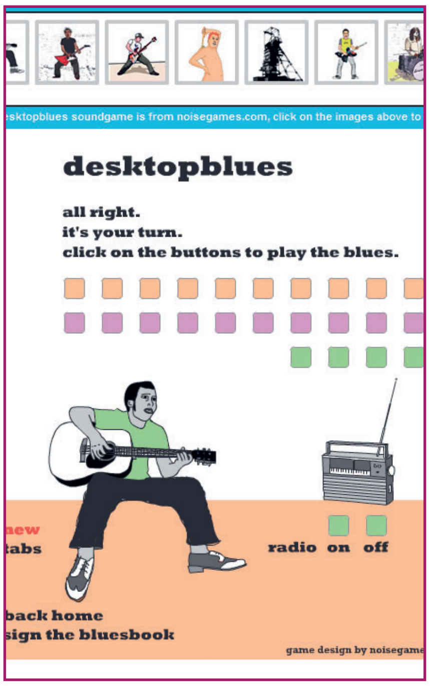
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poştal Judeţ

Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 octombrie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna octombrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

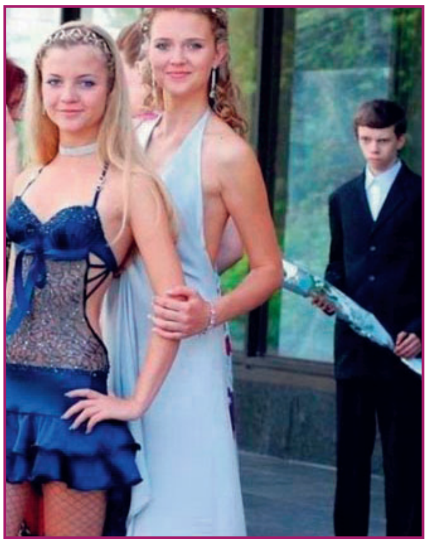


www.noisegames.com

Nu-i aşa că nu ştii să cânţi la chitară? Nu-i aşa că nu ştii să cânţi nici la bass? Nici chiar la muzicuţă... dar eşti cel mai tare la cântat sub duş. Te ştiu... te-am auzit, eşti pe YouTube! Păcat că cei care comentau nu prea te apreciau. Dar nicio problemă, acum pentru afoni ca tine s-a inventat www.noisegames.com. Unul dintre cele mai mişto site-uri de care am avut norocul să dau prin perindările mele pe net şi cu care poţi face un pic de muzică fără niciun fel de stres. Cu nouă preseturi puse la dispoziţie, noisegames te ajută să îţi pui urechea muzicală la treabă şi să pui cap la cap într-un mod armonios nouă tipuri de stiluri diferite de muzică. Trecându-te prin blues şi punk, muzica de sub duş şi cea de la concerte rock, până chiar şi slide guitar, noisegames te poate ţine ocupat ore întregi, înnebunind vecinii cu muzica ta nebună. Este unul dintre cele mai faine site-uri de care am dat luna asta.



powered by Google Apps



www.napkinfoldingguide.com

Un ghid ce pică pe neaşteptate pentru voi, cei care înnegriţi canapeaua cu partea voastră dorsală ce cântăreşte doar ea cât jumătate din Kenya. În vinerile în care staţi acasă de unii singuri şi căscaţi gura pe pagina prietenilor voştri de pe Hi5, aţi putea să vă umpleţi timpul cu ceva constructiv şi să împachetaţi şervetele. Nu în două cum făceaţi până acum când veneau mamaie şi cu tataie în vizită, ci asortate armonios cu lingurile şi faţa de masă. Aşa că daţi repede un clic pe hyperlink-ul din revistă, întrebaţi-vă de ce nu merge şi apoi tastaţi manual adresa din titlul acestui articol. Veţi rămâne fascinaţi de posibilităţile în care se pot împacheta şervetele de masă, inventate şi puse la dispoziţie de un alt individ lipsit de ocupaţie ca şi voi. Vedeţi? Nu sunteţi singurii! Mai aveţi o şansă! Poate veţi găsi o modalitate prin care veţi împacheta două şerveţele deodată fără să folosiţi mâinile. Mult succes!



www.humoric.net/2008/08/31/40-ways-to-ruin-a-photo

Ştiu că nu îţi vine deloc greu să strici o poză şi lumea mai mult evită să intre cu tine în framă, dar asta nu te-a făcut niciodată să te simţi în plus când cineva e pe cale să facă o fotografie. Ce dacă nu îi cunoşti? E chiar mai bine aşa. Farmecul tău va putea fi admirat şi invidiat de mai multă lume astfel. Dar deja chiar şi ţie îţi vine greu să mai strici pozele, căci ai cam rămas fără idei. Iată că aici ai o colecţie de patruzeci de noi imagini din care mai poţi învăţa o ipostază nouă. Care mai de care mai inteligente şi mai haioase, vor face deliciul prietenilor sau chiar al necunoscuţilor cărora le vei îmbunătăţi pozele lor searbede altfel. Nu te lua după cei din jur care îţi spun că nu este frumos, ba chiar dizgraţios să îţi laşi urmele în singurele lor amintiri. Sunt nişte individioşi! Vor ca doar ei să apară în albumele ce peste ani şi ani vor fi la loc de cinste, din care bunicii îl vor arăta cu degetul pe cel care le-a făcut poza atât de reuşită.

www.smashingmagazine.com/2008/06/09 beautiful-black-and-white-photography



Ţi-ai luat mobil cu cameră? Foarte mişto. Ştie sepia? Ştie şi broasca ţestoasă? Păi dacă nu ştie, înseamnă că e de cacao. Trebuie să ştii că, doar dacă ai o cameră foto (sau un telefon cu cameră în cazul tău), nu eşti fotograf profesionist. Pentru a deveni aşa ceva, trebuie ani şi ani de lucru şi mii şi mii de oiro băgaţi în aparatură. Căci, surprinzător, fotografia nu e ca pescuitul. Nu oricine prinde peştele cel mare cu o undiţă făcută dintr-o aţă şi degetul mare de la picior. Aşa că înainte de a te da mare cu fotografiile tale făcute în pauza mare, uită-te pe link-ul din titlul de mai sus şi vezi ce poate face un adevărat artist cu o cameră foto. Uite-te bine, vezi ce elemente te prind de nas, bagă de seamă proporţiile şi încearcă să le înţelegi, iar apoi să le reproduci. Cu alte cuvinte, fură meserie. Căci aşa se face iniţial. Culegi câte un pic de la fiecare, te prinzi ce îţi place şi ce te ajută, iar apoi îţi faci stilul propriu.





Geralt vs. Geralt

În toamna anului 2007, CD Projekt RED, un studio polonez lansa un joc inspirat din romanele lui Andrzej Sapkowski având ca personaj principal pe Geralt, de profesie witcher, adică mai pe româneşte tipul de la dezinsecţie, asta presupunând că insectele respective au 4 metri înălţime (puteţi vedea un review complet al acestui joc în numărul din Decembrie 2007 al revistei). După apariţia jocului universul Witcher a căpătat o popularitate de neimaginat. Cărţile lui Andrzej Sapkowski au devenit din ce în ce mai căutate de către fanii din toate colţurile lumii, iar echipa de la CD Projekt aclamată pentru dedicaţia şi suportul oferit comunităţii. Dar iată că nu s-au oprit aici şi in vara acestui an au lansat un side-project pe nume The Witcher: VERSUS!, un joc web-based dezvoltat în colaborare cu cei de la One2Tribe.

Three classes to rule them all

Am urmat formalităţile de înregistrare a unui cont, apoi mi-am selectat clasa. Ai de ales între Frightener, Witcher şi Sorceress. Este binevenită o scurtă documentare înaintea acestei decizii pentru a porni cu dreptul. Vă recomand cu căldura forumul The Witcher unde aveţi o secţiune dedicată lui Versus. Aici câţiva tovarăşi de treabă au postat pentru fiecare clasă în parte toate skill-urile disponibile şi toate item-urile, care se pot cumpăra. Scurta lectură m-a ajutat să iau hotărârea de a începe călătoria în pielea lui Triss.

Şah mat

Odată personajul creat, puteţi accepta sau lansa provocări userilor înregistraţi. Modul de luptă are la bază premeditarea acţiunilor oponentului. În principiu, stabiliţi o succesiune de atacuri, după care selectaţi câteva mişcări defensive în funcţie de ce tactică credeţi că va folosi adversarul, şi cam asta-i tot. Pare foarte simplu şi haotic, dar vă asigur că lucrurile se vor complica în timp şi tactica va înlocui treptat norocul. Odată stabilite planurile de atac şi de apărare, jucătorul nu mai are nicio posibiliate de a schimba rezultatul luptei. Tot ce poate face e să privească un filmuleţ prerenderizat şi să bage la cap ce tactici preferă adversarul. La început ai la dispoziţie doar primul tier de skill-uri strong, fast şi magic, mai târziu puteţi accesa şi abilităţile speciale. Fiecare victorie este răsplătită cu puncte de experienţă, puncte de ranking şi, foarte important, cu o sumă frumuşică. Bănuţii câştigaţi în urma numeroaselor victorii pot fi investiţi într-o serie de item-uri care vă augmentează skill-urile. Atenţie, item-urile sunt foarte importante şi vă pot face învins sau învingător. Trebuie să aveţi mare grijă ca skill-urile să se întrepătrundă foarte bine cu efectele date de către fiecare item în parte. La fiecare level-up vă este dat un skill point pe care puteţi să îl folosiţi pentru imbunătăţirea tier-ului curent sau pentru a trece la un tier superior. Dacă la un moment dat nu vă mai convin puterile pe care le aveţi, resetaţi-vă caracterul şi redistribuiţi punctele după noua strategie. De asemenea aveţi posibilitatea de a o lua de la capăt prin ştergerea account-ului.

Versus dăunează grav sănătăţii

Nu îl întrece pe WOW , însă pot să vă zic cu mâna pe inimă că Witcher Versus este un joc care creează dependenţă. Am stat zile în şir să deslușesc tacticile oponenţilor şi să vin cu o nouă combinaţie de skilluri, care să îl facă una cu pământul pe cel care îndrăzneşte să îmi dea challenge. Răbdarea şi concentrarea fac diferenţa dintre un jucător bun şi unul amator. Însă nu contează cât de bun eşti pentru că jocul este distractiv chiar şi atunci când pierzi. După fiecare luptă pierdută există dorinţa de a demonstra că a fost numai un accident şi că meriţi să fii printre cei mai buni. **http://versus.thewitcher.com/**

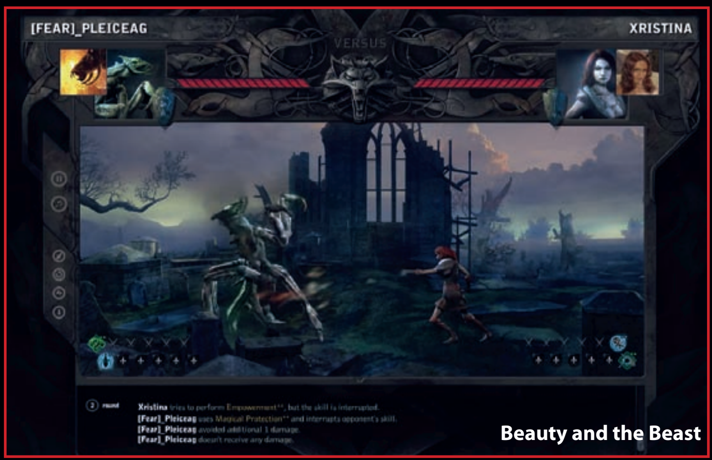
■ **Xristina**



Cat Fight!



Nu e frumos să dai în fete



Beauty and the Beast



Twins??





Imagine trimisă de Nighwalker. Grab my hand. You can make it. Come on.



Imagine trimisă de Cornelius Cristian
Rock on baby!



Imagine trimisă de Giurca Cristian
NO COMMENT!



Imagine trimisă de Abnaxus. Unde-i David Copperfield, că vreau autograf.



Imagine trimisă de Andy Ion
Ce înseamnă să îţi bagi piciorul.



Imagine trimisă de FaNtAsTyCo. Pregătiţi de decolare.



Imagine trimisă de Damian Răzvan Daniel. Să nu vă ruşinaţi.

Câştigătorul din acest număr este FaNtAsTyCo

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

Acum te abonezi mult mai uşor la revistele tale preferate, plătind online cu cardul de credit şi completând online talonul de abonamente la adresa:

www.chip.ro/shop/abonamente/

Economisiţi până la 50% faţă de preţul de la chioşc (pentru abonament LEVEL 1 an)

Veţi avea la dispoziţie, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.



Lunar veţi găsi în revistă un joc full de colecţie!



Veţi primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulţime de aplicaţii freeware şi shareware.

Veţi şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veţi afla la ce să vă aşteptaţi pe viitor!

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreuna cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mailabonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

10/2008

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă Ocupaţie

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poştal Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Mai puteţi comanda:

- ☐ CHIP Special - Word 2007 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Securitate 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Website 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Office 2007 6 lei
- ☐ Foto-Video digital (octombrie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (iul-aug 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (iunie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (mai 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (aprilie 2008) 10 lei
- ☐ PC-Practic octombrie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic septembrie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic august 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic iulie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic iunie 2008 5,99 lei

Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: **http://www.chip.ro/shop/** Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Pentru operativitate vă rugăm să completaţi online talonul de abonament la adresa www.chip.ro/abonamente sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@vogelburda.ro

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul Vogel Burda Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal R01099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a Vogel Burda Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

NEXT ISSUE



Îţi plac chinezii? Fii căpitanul lor!



Bionic Commando & Bionic Command Rearmed

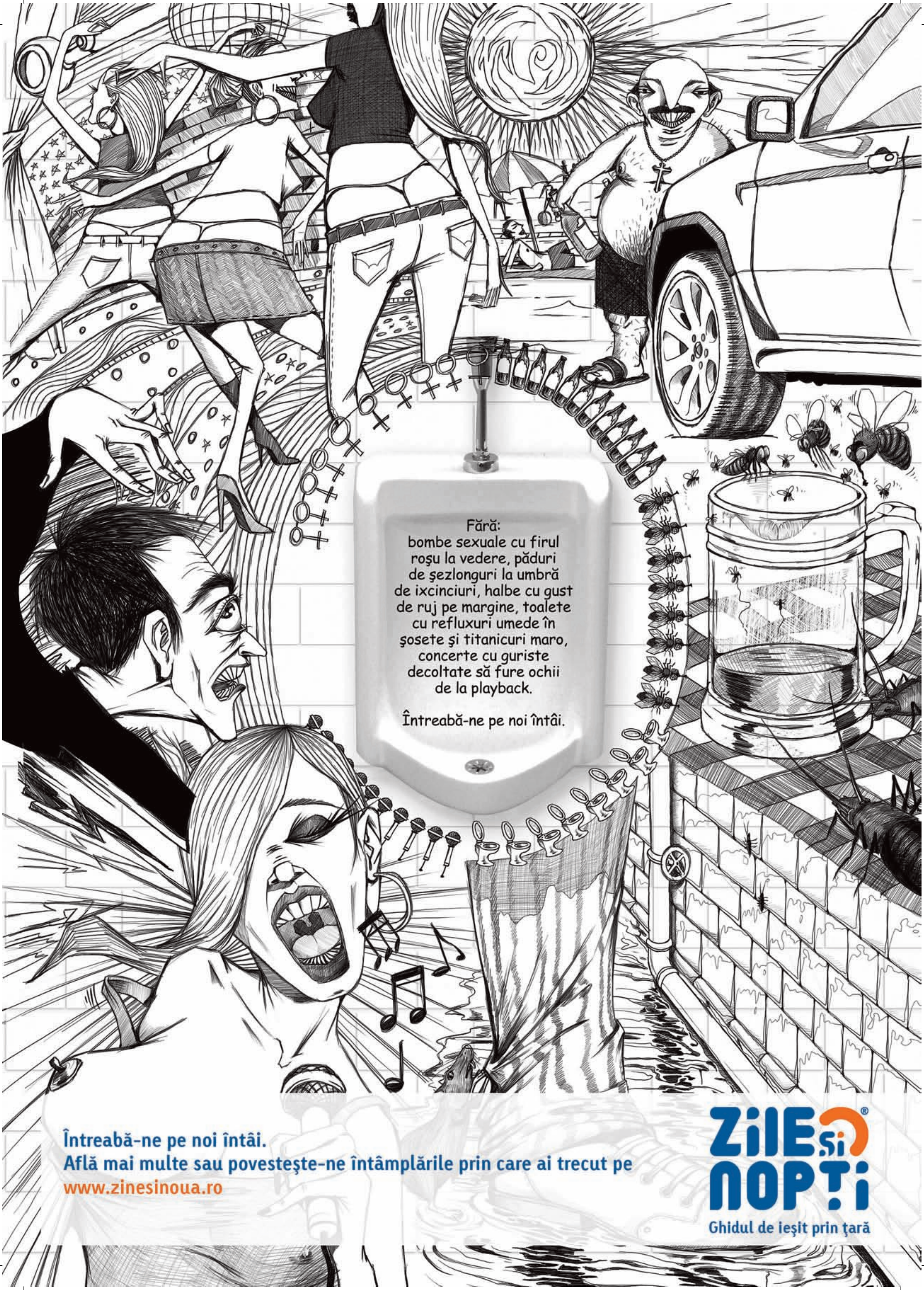
PC-ule, maşină mică, un'l-ai dus pe Bionică?



O Psycho, where art thou?

Cer senin, zonă pitorească... de data asta chiar o punem de-un picnic!




Fără:
bombe sexuale cu firul roşu la vedere, păduri de şezlonguri la umbră de ixcinciuri, halbe cu gust de ruj pe margine, toalete cu refluxuri umede în şosete şi titanicuri maro, concerte cu guriste decoltate să fure ochii de la playback.
Întreabă-ne pe noi întâi.
Întreabă-ne pe noi întâi.
Află mai multe sau povesteşte-ne întâmplările prin care ai trecut pe
www.zinesinoua.ro
Zile şi Nopţi
Ghidul de ieşit prin ţară